

FAITES TOURNER (plusieurs fois)...

N°17
AMIGA
CONCEPT

AMIGA

MENSUEL - N°17 - ETE 1995 - 35 Frs

CONCEPT

L'AMIGA D'ESCOM "La clef des technologies multimédia du futur"?

CO-
LONI-



TEST NEWS World Construction Set

DISQUETTES SUPPLEMENTAIRES :

- DEMO SENSIBLE GOLF
- DEMOS

3	2	1
AMIGA CONCEPT DISK 17-3 DEMO	AMIGA CONCEPT DISK 17-2 SENSIBLE GOLF	AMIGA CONCEPT DISK 17-1 MICROMACHINES



GRATUIT : UN JEU
COMPLET DU COMMERCE

M 3452 - 17 - 35,00 F





Autant ces derniers mois on commençait à s'habituer à une actu' délivrée au compte-goutte, autant ce mois-ci les infos sont arrivées des quatre

coins de la planète AMIGA. On a eu bien du mal à condenser tout ça pour que vous en appreniez autant que nous. Les meilleures nouvelles bien sûr viennent du pays de Goethe, ça risque d'arriver souvent dorénavant (he Fred, va falloir te mettre à l'allemand !). Si le mois dernier on avait déjà appris le rachat de feu-Commodore, du moins les cendres qu'il en restait, par Escom, on ne savait pas trop sur quel pied danser. C'est bien beau d'avoir un nouveau jouet, encore faut-il ne pas chercher à le casser. Rassurez-vous, lisez l'article qu'on vous a concocté sur la firme germanique, vous en aurez pour 30mn chrono (contrôlé par huissier) et vous en apprendrez plus que pendant toute une vie, la communication ayant l'air plus facile qu'avec ex-Commodore. Les dirigeants, le hardware ravageur, la politique marketing... vous saurez tout et si vous en voulez encore plus, un petit conseil : armez-vous d'une couverture, d'une lampe de poche et de votre AMIGA CONCEPT. Eteignez toutes les lumières, foutez-vous la couverture sur la tête et par en-dessous éclairez le mag. Fixez-le tout une bonne vingtaine de minutes. Si tout va bien vous aurez les yeux tout gonflés et rougis mais vous aurez gravé à tout jamais dans votre mémoire ce que pourrait donner un 4000 à la sauce Amiga Technologies. Lorsqu'on connaît le design des PC d'Escom, la version commercialisée ne sera peut-être pas si loin du "prototype". L'autre bonne nouvelle vient du côté des éditeurs et plus particulièrement de celui de Microprose (on ne va pas non plus remercier tout le monde). Il faut croire que nous allons devoir changer de vision du monde, les vraies conversions (pas seulement des portages) ayant l'air de pointer le bout de leur nez. COLONIZATION est une pure merveille !! Ca change quand on pense aux adaptations auxquelles nous avons eu le droit auparavant (SIM CITY 2000, STREET FIGHTER...). En parlant de changement, vous nous avez fait part des modif' que vous aimeriez bien voir dans votre mag'. On a eu tellement de retour qu'on est encore en train de les dépouiller alors qu'on voulait vous faire part des résultats dans ce numéro. Tant pis, vos insultes et vos plébiscites ce sera pour septembre... en même temps que de nouvelles rubriques, la disparition de certaines et la réapparition de l'Annuaire (désormais bimestriel). D'ici là, nous avons des vacances alors si vous permettez, pendant que vous jouez à MICROMACHINES, nous on va piquer un léger roupillon... euh, pas trop fort la musique !

ISA et FABIEN
co-rédacteurs en chef

EDITO

04 LES DISQUETTES D'AMIGA CONCEPT

Cette fois-ci, vous aurez le choix entre 3 disquettes (sauf pour les nouveaux abonnés ayant choisi la F1). Mais qu'allez-vous choisir ? SENSIBLE GOLF, MICRO-MACHINE, ou la disquette démo ? A vous de voir !

06 LES VRACS

Si ce n'est pas déjà fait, achetez-vous un agenda (il n'est jamais trop tard), et prenez note de tout ce qui suit !

12 DOSSIER SPECIAL ESCOM

L'avenir de votre machine, ou de votre futur achat est entre vos mains. Découvrez les nouvelles moutures. A quoi vont ressembler les nouveaux Amiga, de quoi seront-ils équipés ? Toutes les réponses à vos questions (aussi farfelues qu'elles puissent être) sont dans ce dossier.

18 REVUE DE PRESSE

Daniel est revenu uniquement pour vous, et s'est chargé d'éplucher tout un tas d'autres mag ! Lisez sa rubrique, vous lui ferez plaisir.

20 PREVIEWS

C'est prévu, ça va sortir sous peu, s'est bientôt là, sur vos bécanes, et rien que pour vos beaux yeux, vous pourrez découvrir tout un tas de nouveautés qui arrivent incéssamment sous peu.

26 CHRONIQUE DE LA REDACTION

Toutes les petites histoires des coulisses d'AMIGA CONCEPT. Un avant goût des vacances de vos tapettes adorées, et des info sur leurs lieux de vacances. A ne louper sous aucun prétexte.

28 LES TESTS

Tout plein de jeux testés pour vous, sur nos bécanes adorées. Y'en a pour tous les goûts, et pour tous les budgets ! A découvrir sans plus tarder, le test de COLONIZATION...

45 COTE DE POPU

Les avis de chaque testeur sur les jeux du mois.

46 GUIDE JEU

Farid, également de retour, vous entraînera dans HIGH SEAS TRADER, pour vous guider, et vous donner toutes les info nécessaires pour avancer dans ce superbe jeu.

Amiga Concept
47-49 Bld Jean Jaurès
78800 HOUILLES

Amiga Concept est édité par
DELTA PUBLISHING GROUP.
SARL au capital de 110 000 Frs.
RCS Versailles B393 290 218.
Siège d'activité :
47-49 Bld Jean Jaurès
78800 HOUILLES

TEL : 30 86 50 90 (Rédacteur en chef)
30 86 50 91 (Abonnement)
30 86 50 99 (Disquettes, boutique)
FAX : 39 15 72 56

Abonnements : 30 86 50 91
Direction A.C. : 30 86 50 97
FAX DIRECTION : 39 15 11 57

Siège social :
55 rue Henri Richaume,
78360 MONTESSON
Gérant : Jérôme Quétard

Associés : Alexandre Bel,
Jérôme Quétard, Yann Samama,
Michèle Tronel, François Perret,
Imré Antal,

Directeur de publication :
Jérôme Quétard (30 86 50 96)

48 ABONNEMENT

Faites partie de nos privilégiés qui n'ont non seulement plus besoin de faire la queue chez leur libraire, qui bénéficient des P.A. gratuites, mais qui reçoivent également les quatres disquettes, ou un jeu du grand commerce. A vous de voir...

50 TRUCS ET ASTUCES

Le 1er épisode de la soluce complète de STAR TRECK + tout ce qui pourrait vous aider à avancer dans un jeu. Lancez donc des S.O.S., répondez-y, envoyez-nous tous vos trucs et astuces. Décidément, cette rubrique porte bien son nom !

55 AMIGA vs PC

Mais réagissez, bougez-vous les fesses, y'en a qui incendie notre machine. Il prétend que l'AMIGA est une daube, ça ne vous fait rien ?

56 LA BOUTIQUE

Tous pleins de bonnes affaires à bas prix. Pas cher, pas cher, qui veut un jeu ? C'est la période des soldes, profitez-en...

58 DEMONIAC

Une toute nouvelle recrue, pour cette rubrique, qui intéresse beaucoup d'entre vous. Eh bien non, ce n'est plus Clary qui s'en occupe, mais Alex.

62 DP

Notre bitos, de retour de Mourmelon, s'est également chargé de cette rubrique. Ça lui tenait tellement à coeur qu'on l'a laissé faire (en espérant que cela vous plaira...).

68 BLITZ

Rubrique exclusivement réservée aux fanas de la programmation. A vous de jouer !

70 TEST NEWS

Directory Opus 5.0, un remplaçant digne du Workbench ; GoldEd 2.20, l'éditeur absolu, et pour finir le meilleur des logiciels de fractales : World Construction Set. Pour les vacances, on va pas s'ennuyer, non non, on ne va pas...

76 DOSSIER BBS

Tout, tout, tout, vous serez tout sur le BBS...

sur l'avenir de la presse de

LES DISQUETTES DU MOIS

Offre valable jusqu'au 30 août 1995 (photocopie non acceptée)

Pour ces disquettes vous devrez participer un peu aux frais. Pour la première, que vous commanderez, vous devrez payer 15 F, et pour la deuxième, c'est 12 balles. Si vous commandez les deux, vous ne paierez que 25 F. A vous de choisir...



16-2 : SENSIBLE GOLF DEMO



16-3 : COMPILATION DE DEMOS

Mes coordonnées :

(1) Nom & Prénom

(2) Adresse

(3) Code Postal et Ville

(4) Machine

1

2

3

4

PREVIEWS

20	BALDIES
21	BIG RED
22	SENSIBLE GOLF
24	STAR CRUSADER
24	WHEELSPIN



TESTS

28	FORMULE ONE
30	ULTIMATE SOCCER
32	OBSESSION
34	COLONIZATION
38	SYNDICATE
39	BEHIND THE IRON GATE
40	ISHAR TRILOGIE
41	MEGA TRAVELLER
44	SUBWAR
44	INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE

LA COLONNE DE L'EDITEUR

L'avenir de l'Amiga semble à nouveau s'éclaircir grâce à ESCOM qui souhaite redynamiser l'Amiga en recommercialisant la machine et en proposant à l'avenir de nouveaux produits. Un dossier complet dans ce numéro vous dira plus. Quoiqu'il en soit, il faut y croire et nous, nous y croyons et nous soutiendrons l'Amiga jusqu'au bout quoique l'on en dise. Bonnes vacances à tous, amusez-vous bien et rendez-vous en septembre. Surtout, croyez en l'Amiga, il vous le rendra.

Le Directeur de Publication
Jérôme QUETARD

Service comptabilité :
Lydia Gouello (30 86 50 97)

Responsable publicité :
Gérard Terbarseghien (30 86 50 95)
Assistante de publicité :
Anna Dos-Santos (30 86 50 94)

Service juridique :
Michèle Tronel

Illustrations :
MANTRI et BETKA Mickael

Chef Maquettiste :
François Perret (30 86 50 93)

Maquettiste :
David Brismonnier

Rédacteur en chef :
Fabien Dupressoir (30 86 50 90)
Isabelle Hug (30 86 50 91)

Rédacteurs :
Séverine Ducty, Damien Bancal,
Sébastien Mézière, Frédéric
Rousseau, Daniel Caux, Denis
Bernard, Farid Berrais, Emmanuel
Peletier, Alexandre Pagnotta, Fabien
Bonnargent

Photographe :
Mike BENTABERRY

Flashage : SIDER
PLAISANCE SYSTEM
Amiga Concept est imprimé par
SNIL Imprimerie

N°ISSN : 1251-7828
Tous droits de reproduction
réservés
Copyright 1995

Distribué par NMPP



SENSIBLE GOLF (TOUT AMIGA 1Mo)

Avouez ! Avouez qu'un canard comme celui-là qui se défonce la rate tous les mois pour vous dénicher les meilleurs démos de jeux en instance de vente, c'est pas de la merde ! Cette fois encore on est allé torturer les éditeurs, et regardez on en a sorti une preview d'un petit jeu de golf. Sensible Soccer et Cannon Fodder vous ont attirés ? Sensible Golf devrait suivre la voie tracée par le passé, à savoir un jeu complètement loufoque respectant tout de même les principes du golf. Rien à voir, en effet, avec les golfs classiques parfois trop professionnels déjà vu sur notre machine. Ici les graphismes sont simples et plaisants à souhaits, pas de digits immondes en 16 couleurs et tout se déroule au joystick. Le système de tir du club est classique, même s'il déroute un peu le débutant. L'ordinateur est un excellent adversaire, mais sachez que la version finale acceptera jusqu'à 72 joueurs, qu'elle inclura 140 adversaires, qu'elle comprendra 25 parcours et que les tournois/saisons seront entièrement configurables. Quand je vous dis c'est pas de la merde !



MICROMACHINES (TOUT AMIGA 1Mo)

Non, ils ont recommencé le coup du jeu intégral... Cette fois, c'est CodeMasters qui s'y colle avec MICROMACHINES. Rappelez-vous brièvement votre jeunesse, entre 5 et 8 ans lorsque vous terrorisiez votre famille en



Les dix commandements

1- Certains ont reçu des jeux en double, nous nous en excusons et vous remercions de nous les avoir renvoyés.

2- Certains n'ont toujours pas compris que nous ne faisons plus les disquettes des mois précédents. Alors, inutile de nous envoyer des bons pémisés.

3- Malgré nos avertissements du mois dernier, beaucoup de coupons arrivent par FAX ou photocopiés. Ceci va directement à la poubelle !!!

4- Lors de la dernière disquette (DEATH MASK, MASTER BLASTER), des erreurs de manipulation ont été commises lors du décompactage. Préparez votre disquette vierge à l'avance, cela vous évitera des surprises.

5- Certains coupons arrivent sans adresse, ou même, sans case cochée. Comment voulez-vous que l'on puisse vous satisfaire ?

6- Je sais, beaucoup d'entre vous attendent Shadow Fighter. Faites preuve d'un peu de patience. Nous sommes comme vous, nous attendons.

7- Ne nous assassinez pas, par pitié, au sujet des retards du mois de juin. Des impondérables nous ont conduit à cette situation et nous en sommes désolés.

8- Nous ne changeons pas les disquettes défectueuses par téléphone. Faites comme tout le monde, envoyez les nous afin de procéder à l'échange.

9- Nous ne faisons pas de réservations de jeux. Envoyez nous votre coupon et chèque le plus rapidement possible. Nous vous garantissons que vous serez satisfaits.

10- Continuez à nous suivre. Nous nous sommes lancés dans une grande aventure et nous avons besoin de vous.

Rendez vous au mois de Septembre pour les dix prochains commandements. Toutes ressemblances avec des lecteurs assidus seraient purement intentionnelles.

jouant aux petites voitures. Selon votre humeur, et le nombre de baffes ramassées dans la journée, votre terrain de jeu était la table du salon, ou et surtout la chambre de la tante Ursule (celle qui pique quand on l'embrasse). Qualifié par vos ascendants de jeu stupide, vous aviez pourtant envoyé la tante Ursule en vacances à l'hosto suite à un "accident de "voiture" dans l'escalier. Nostalgiques, MICROMACHINES ne vous offre rien de moins que de revenir dans le passé. 9 Bolides (Hélicoptères, F1, TurboWheels, Hors-Bords, 4*4, SportsCars, Tanks, etc...) vous sont ici proposés sur 32 circuits différents représentant 9 univers (les quatre coins de la maison, de la salle de bain au corridor). Mais attention 11 macaques tous plus barjot les uns que les autres et surtout plus que vous, vont se faire une joie de vous ravir la victoire. Le maniement des engins est des plus logiques, et vous vous y ferez vite : de gauche à droite votre joystick entraînera la rotation du véhicule, le bouton feu contrôle l'accélération, la position bas sert à freiner et la position haute à tirer avec le tank (quant celui-ci est dispo). La qualification dure trois tours et vous devrez impérativement arriver premier où second pour progresser. Sinon ? Sinon trois crédits plus tard, bonsoir ! Tiens, je vous file un tuyau, commencez par lutter contre les meilleurs pilotes dès les premiers circuits ainsi lorsqu'ils se retireront les plus nazes les remplaceront. Une vie supplémentaire est offerte toutes les 3 courses, lors d'une course bonus relativement balèze en Ruff Trux à boucler dans un temps limite. Une option 2 joueurs est prévue pour multiplier le plaisir de brûler la gomme. Avec AC aujourd'hui, on joue comme on aime !!!



VOUS POUVEZ DORENAVANT COMMANDER LES TROIS DISQUETTES D'AC !!

3



AMIGA
CONCEPT
A1200




INTRO 4K

ASPARTANE

TAK

SPACEBALLS

THE
X-FILES

Oui oui je sais ce que vous allez dire encore des vieilles demos qui datent de la préhistoire de l'amiga et qui ne fonctionnent que sur 500. Mais non cette fois-civous avez droit à des chefs d'oeuvres. Tout le monde sera satisfait car il y a une disquette exclusivement pour les machines ECS et OCS et il y en a 4 une autre pour les machines AGA.

3



AMIGA
CONCEPT
A500




ESSENCE

OVERDOSE

Freezers

INTERFERENCE

DEMOS ECS-OCS pour A500 et A600:



La première démo OVERDOSE est un classique de DELIGHT un très bon groupe français du temps des Amiga 500. Rien que pour la musique cette demo vaut le coup d'oreille. En effet le superbe module (Hard Feelings) qui compose cette démo a été créé

par le très célèbre musicien AUDIOMONSTER. C'est donc la plus belle demo sur les plasma jamais faite et HARD FEELINGS est un des meilleurs modules Amiga. Ensuite vous pourrez découvrir une des meilleures intros du groupe TRSI, dans cette intro on peut voir des morphs de cubes remplis de plasmas très jolis. En plus cette intro est entièrement paramétrable, les couleurs du plasma, les objets... Le meilleur de cette disquette c'est sans aucun doute la demo INTERFERENCE de SANITY.

Cette demo restera dans les mémoires à jamais de part sa beauté graphique, sa musique et ses effets inédits. Les graphs ont été réalisés par le désormais célèbre COUGAR, la musique par VIRGILL et la programmation par COSMOS et MICROFORCE. Essayer de trouver la partie cachée de la démo (hidden-part) et n'hésitez pas à la regarder plusieurs fois d'affilé vous verrez ça fait du bien!

Pour finir la disquette il y a deux très bonnes intros. La première est du groupe ESSENCE. Cette intro qui carbure est d'une grande maîtrise technique. Elle regroupe une multitude d'effets plus impressionnant les uns que les autres dont celui de l'ours en peluche à ne pas rater! La seconde intro nous vient du tristement célèbre groupe PARADOX qui parfois sort une bonne production au lieu de pirater.

La CALIMERO intro est à regarder avec sa petite amie: l'effet romantique est garanti!

DEMOS AGA pour A1200 et A4000:

Grâce à cette disquette vous allez faire pleurer tous vos potes qui ont des PC.

Ils vont jeter leurs poubelles par la fenêtre et s'acheter directement un Amiga. Pour commencer vous allez voir TAK la superbe intro de FREEZERS. Ca va vite, très vite, des cubes mappées et des objets vectoriels plus rapides que sur PSX!

Vous connaissez THE-X-FILES ? Mais oui la série culte qui passe

actuellement le vendredi soir sur M6 avec Fox Mulder (le martien). En français cela s'appelle Aux Frontières du Réel. Cette intro a été créée en hommage à la série par 3 personnes qui ne se connaissent pas. Je m'explique, en fait HILLE du groupe danois INSANITY a fait la musique qui reprend note par note la musique originale de la série (même si sur la fin il délire un peu). Le dessin a été fait par KEIICHI du groupe norvégien SUBLEVEL3 et la programmation en assembleur par notre codeuse nationale CLARY du groupe DRIFTERS. Puis l'intro de SPACEBALLS est arrivée première de sa catégorie à la Gathering Party 95. Avec 64ko JOBO le coder arrivé à faire une dizaine de morphings différents sur le dessin d'un visage de femme. Le tout en temps réel s'il vous plaît !! La seconde partie laisse place à une jolie sphère qui rebondit et qui roule sur laquelle est mappé un tortue ninja. Et pour finir on a droit à un joli rotozoom sur un plasma. Bref du grand art! Pour finir une intro de 4ko AGA de SPACEBALLS toujours issue de la Gathering'95. Cette intro a été entièrement codée sur place par LONE STARR. L'idée est géniale, cela consiste à faire des superbes effets de distorsion sur un visage de femme en 4 couleurs. Ce n'est pas un morphing, c'est du jamais vu, c'est très fluide et très impressionnant. Le seul problème c'est qu'il vous faut impérativement une extension mémoire pour l'admirer. La dernière intro de cette disquette nous vient du groupe français SILICON.

ASPARTANE est une intro commémorative en mémoire de l'amiga 500. Elle regroupe la majorité des effets que l'on voyait sur A500 avec toutefois quelques améliorations sur les couleurs et la rapidité. Essayer de trouver la partie cachée de la démo car elle est assez marrante. Malheureusement cette intro marque la fin de l'amiga 500 qui a été entièrement supplanté depuis un an par le tout puissant 1200.

C'est la raison pour laquelle à l'avenir Amiga Concept proposera de moins en moins de demos pour A500. Toutefois pour ceux qui possèdent des A500 ne désespérez pas, on vous proposera les quelques grands classiques A500 restant compatibles avec les machines AGA. Allez à bientôt et amusez vous bien à faire baver vos amis péceistes avec votre Amiga adoré!

Alex



**+ LA DISQUETTE
UTILITAIRES GRATUITE
POUR LES ABONNES**

AMI-Graf X n°6, le sommaire s'il-te-plaît ?

La rédac' d'AMI-Graf X nous communique le sommaire du 6ème numéro qui devrait être disponible lorsque vous lirez ces lignes. Alors, au programme, de nouveaux exercices dirigés sur FORGE et PANORAMA (comment faire une couverture), sur ALADDIN 4D (l'effet de vague), sur REAL 3D (les collisions), sur CLARISSA et sur VOLUMN 4D (les fonds sous-marin). Avec tout ça, retrouvez les rubriques habituelles comme Galerie, où vous pourrez mater les plus belles images de lecteurs, Réalisation, Réussite, le Forum et les P.A. Ah ouais au fait, je vous rappelle qu'AMI Graf X tape dorénavant dans le PC et dans le MAC. Bonne chose pour découvrir ce qui se fait ailleurs (PHOTOSHOP et 3D STUDIO par exemple). Mais l'Amiga avait-il vraiment besoin de ça ?

en
V
R
A
C

AIRATUME

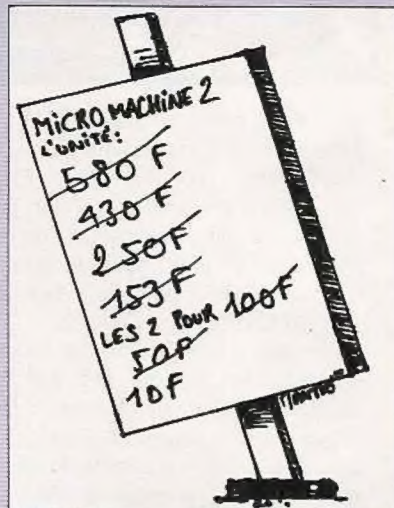
On s'est planté ! Ouais, dans la preview de TURBO TRAX, le mois dernier, vous avez zieuté les photos de FEARS. Si vous êtes un temps soit peu attentif à la lecture, vous avez de toute façon bien deviné que les photos ne correspondaient pas trop à

une course de bagnoles. Bon, on s'excuse, on vous fout les bons écrans de TURBO TRAX c'coup-ci. Rien à voir n'est-ce-pas ? KOMPART nous l'peaufine et ça débarque en septembre.



Les mini-caisses ne rouleront pas sur Amiga !

Comment ça ?! MICRO MACHINES 2 ne sortira pas sur Amiga ?! Non mais je rêve là ! Euh m'sieurs Codemasters, je crois que le premier épisode a bien marché sur notre machine. Il me semble bien que ça fait un p'tit bout de temps que les amiga-philos attendent la suite. C'est pas une raison valable pour nous le pondre ça ? Allez, un effort quoi, il va bien se vendre le jeu. Mais oui, rassurez - vous !



Designation	Qté	PRIX
	PORT	
	TOTAL	

ADFI News

Très actif, Pierre Philippe Launay (PPL pour les intimes) continue d'importer les meilleurs logiciels de PAO, de Communications et de Programmation. Pagestream 3.0 révision H, la dernière update corrige les bugs majeurs et permet désormais d'affronter la concurrence sans rougir. ADFI réalise également un pack SoftLogik comprenant Pagestream et TypeSmith qui permet de réaliser une économie de 300 Frs sur l'ensemble des deux logiciels. TRAPFAX est également arrivé avec le dernier MoDem USRobotics USR 28800 classe 2.0 V34 agréée France Télécom. Hisoft Devpac 3.5 est mis à jour mais surtout il comprend la traduction complète du logiciel et du manuel par ADFI. Pour tout renseignements complémentaires : ADFI Editions, Résidence Les Cottages, 83 rue André Theuriot, 63000 Clermont-Ferrand, France, Tél : (16) 73-93-77-31, Fax : (16) 73-34-05-15 & MoDem : (16) 73-34-07-57

Schnell und professional !

Ce qui donne en français VITEPRO, bien entendu !!! Didier Page et sa sympathique équipe informe ses clients que l'importation parallèle sévit de tous cotés. Ainsi la société VITEPRO ne pourra assurer le conseil et le support technique qu'aux utilisateurs, dument enregistrés chez elle, des produits ELECTRONIC DESIGN (les genlocks Sirius et Neptune entre autre) & IMPULSE Inc (Imagine 3.2) dont elle est le distributeur officiel en France. Un réseau A+ a été mis en place par VITEPRO pour juguler ce phénomène d'importation parallèle, ou les documentations sont fournies mais non française et sans garantie du constructeur. La plus grande prudence est donc recommandée....

Pour les bonnes nouvelles, VITEPRO importe les hot-news des amateurs d'images. SCAPE MAKER 3.2, le convertisseur d'images IFF en fichiers DEM (utilisable sous Vista, Scenery Animator, World Construction Set) est disponible pour 490 FFrs. Image FX 2.0 (2350 FFrs) et ALADDIN 4D 4.0 (3950 FFrs) tout de suite et maintenant...

Imagine 3.2 (dernière upgrade du 3.0) est également présent, avec désormais la reconnaissance des cartes graphiques Picasso II et Rétina entre autres. Pour tout renseignement, une seule adresse : VITEPRO, 42 rue Raymond Marcheron, 92170 Vanves, Tél : (1) 46-38-17-15 & Fax : (1) 45-25-71-78

TOUT CA POUR PICOLER.

Génération-Ordi a vu le regroupement de bon nombre d'amigateurs amateurs, autour du thème "création et jeux vidéo". Un bon p'tit week-end de détente pour cette centaine de fanas qui s'est défoulé, le premier jour, dans d'un concours sur DBZ2 (Super-Nes), après s'être abreuvé de démos sur écran géant. Le soir, chacun avait emmené son petit matos, et graphistes et musiciens ont planché, comme des malades pour présenter leurs meilleures oeuvres ; démos, dessins et ziques furent présentées à l'assistance ébahie. Le dimanche matin fût de courte durée, en raison de la prolongation de la veille, et sitôt les croissants exterminés, les fidèles s'échauffèrent pour le point d'orgue du rassemblement, c'est à dire le championnat organisé sur SWOS. Il furent 50 en lice, seuls 2 survécurent à des heures de jeu acharné, pour arracher, à la force du poignet (on devinera l'entraînement intensif auquel ils ont dû se plier...), un premier prix pas vraiment usurpé. A 18 heures, sonne enfin le début des délibérations concernant toutes les créations présentées. Le verdict tombe une 1/2 heure plus tard, les prix pleuvent comme à la Roue de la Fortune, et le week-end se clot carrément sur un apéro, qui en a converti plus d'un à la vodka péfra.

Y EN A OU Y EN A PAS ?

Vous vous souvenez de la Saturne Party III ? Non ? Mais, si rappelez-vous, la méga-party annoncée y a déjà un petit bout de temps, ça devait-être en avril. Annulée pour défection de la Mairie de PARIS qui s'était presque engagée pour les locaux, les organisateurs, pas abattus pour deux sous, ont continué leurs recherches de la salle parfaite : ils l'ont trouvée à Villepinte, au Parc des Expositions (RER B station PARC DES EXPO ; A104 sortie N°2 "PARC DES EXPO"). Elle aura donc définitivement lieu du 1er septembre 10H00 (Vendredi) au 3 septembre 14H00 (Dimanche). Tout ce qu'on espère c'est qu'elle n'aura pas trop souffert de cette annulation de dernière minute, que les groupes de demomakers étrangers vont quand même venir y faire un saut. Ce serait trop con qu'avec un tel déploiement de grosses artillerie en tout genre (écrans géants, light show, concerts...) certaines personnes boudent cette méga-party. Gageons que les nombreux très gros prix, concours en tout genre, attirent des gens des quatre coins d'Europe. En tout cas si vous vous êtes intéressés, le prix d'entrée s'élève à 120 Francs pour les trois jours et si voulez plus de renseignements passez un coup de bigo au : (1) 64-34-31-69



en V R A C

Ca fume chez C.I.S. !!!

Bon, que ce soit bien clair CIS n'a jamais arrêté l'AMIGA (puisque vous le dit !!!) et ils le prouvent... Dans un récent fax, dont je n'hésite pas à vous livrer quelques lignes : "On les croyait, ..., bouffés par le monstre à fenêtres de Seattle (Bill "Windows 95" Gates ?), dévoués au rouleaux compresseurs de la micro chez Carrefour (ben, les Pentiums merdiques c'est pas no'trip !). Après la conférence de presse d'Amiga Technologies, CIS envisage sereinement de se ré-attaquer à ce marché de "machines de poètes" (pouet, pouet) dès qu'elles seront disponibles. Alors là c'est clair, les gars de CIS se proposent pour être le seul et l'unique distributeur français Amiga/Escom/Technologies. Vu le passé de la firme girondine, on ne peut que s'en réjouir !!! CIS prolonge la mise à jour de Deluxe Paint jusqu'au 30 Juillet 1995. Vous pourrez échanger votre vieux baril de DPaint contre un neuf moyennant 490 FF.

Pour tout contacts : CIS, 14 Avenue Hertz, Europarc, 33600 Pessac, France,
Tél : (16) 57-89-11-40, Fax : (16) 56-36-28-46.

QUARTZ SE MONTRE...

Les premiers astrogiciels arrivent... Férés de prédictions, de chiffres, d'astrologie, de tarots ; vous avez été entendu par Quartz Informatique. Numérologie est le logiciel qui vous permettra de vous comprendre et d'extraire les nombres représentant

le mieux votre caractère (on a essayé sur Fabien, ça marche). Mais ce n'est pas tout puisque Quartz présente également Astrologie (comme son nom l'indique !), Pack Utilisateur Ralf & Cie (plein de petits utilitaires sympas), TextImage AGA (un logiciel de dessin simulante 24 bits sur un chipset AGA grâce au Cooper), StoneTracker (un tracker révolutionnaire), Mr Grat (un logiciel pour être bon à la guitare), Euterpe (un logiciel MIDI), TextEditor (un éditeur semi-graphique ASCII) et une extension permettant à Amos de gérer Intuition (j'en connais qui attendent cela depuis Hérode...). De plus Quartz vend également plein de matos : carte Picasso rév 1.6, SX1 2.0, Communicator III top, AZur, Directory Opus 5 (complète ou update) et bien d'autres. A noter la réparation de CD-Rom où CD-Audio (rayés, pas découpés en lamelles). Les développeurs et les personnes intéressées par la vente sont invitées à se faire connaître auprès de Quartz Informatique, Mr Tollin Jérémie, Boite postale 27, 74401 Chamonix Cedex, Tél/Rép/Fax (16) 50-53-82-62.

LE CHALLENGE DE L'ETE

Pour relancer le développement en tout genre sur AMIGA, après le rachat, ADFI organise une grande sélection de programmation en assembleur doté d'une rémunération marchande de 3090 FFrs (Devpac 3.5, ABE 3.060, Décollages) plus les différents apports des partenaires. Nous on offre un abo' aux trois premiers ! Chaque participant devra retourner, avant le 10 Septembre 1995, une série de 50 macro instructions, sous-routines ou objets à lier en source assembleur sur le thème de son choix. Programmés au moins sous Rom 2.0, la compatibilité sur toute la gamme Amiga sera un des premiers critères de sélections, la facilité d'insertion des sources dans une source assembleur ou C sera également un facteur déterminant. Vous devez renvoyer le tout accompagné du coupon réponse se trouvant en-dessous. Pour en savoir plus :

ADFI Editions,
Résidence Les Cottages,
83 rue André Theuriet,
63000 Clermont-Ferrand,
France.

Tél : (16) 73-93-77-31,

Fax : (16) 73-34-05-15

MoDem : (16) 73-34-07-57

CHALLENGE PROGRAMMATION

NOM : _____

PRENOM : _____

ADRESSE : _____

CODE POSTAL : _____

THEME UTILISE : _____

TELEPHONE : _____

BON À RENVoyer À ADFI EDITION AVANT
LE 10 SEPTEMBRE 1995



AXIOM COMPUTER

LE SPECIALISTE DE LA VENTE D'OCCASION
- **DU DEPOT VENTE - DE L'ACHAT -**
DE MICRO-ORDINATEURS, CONSOLES ET
LOGICIELS D'OCCASION

A M I G A - A M I G A - A M I G A



- A500/600/1000 = 790 Frs*
- A2000 = 1700 Frs*
- A1200 = 1990 Frs*
- A3000/4000 = 5990 Frs*

A1200 : 1990 Frs

**AMIGA
A PARTIR
DE 790 Frs**

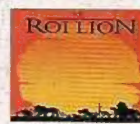
- CONSOLE CD32 = 1390 Frs*
- Moniteur Couleur = 990 Frs
- Lecteur Externe = 350 Frs
- Lecteur Externe Neuf = 449 Frs
- Joystick = 79 Frs

* à partir de et pour une machine d'occasion.

Jeux dispo neufs et d'occasion à partir de 50 Frs



ALADDIN : 259 F (AMIGA)



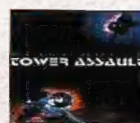
LE ROI LION : 259 F (AMIGA)



CANNON FODDER II : 259 F (AMIGA)



A.T.R. : 199 F (AMIGA)



TOWER ASSAULT : 199 F (A1000 - CD32)



SUPER STARDUST : 199 F (A1000 - CD32)

JEUX NEUFS

Nombreux autres jeux disponibles... Nous contacter.

DEMENT !

10 Jeux originaux Amiga D7 pour 290 Frs (liste sur demande)

DIQUES DURS IDE 3,5"



Disque Dur IDE 3,5" à partir de 590 Frs

- 40 Mo : 590 Frs
- 130 Mo : 890 Frs
- 420 Mo : 1250 Frs
- 540 Mo : 1390 Frs

Nos Disques durs sont neufs et livrés avec la nappe 2,5" / 3,5" et avec le câble d'alimentation Y.

Opération rachat de votre A1200.

Nous vous rachetons votre A1200 nu 1500 Frs, 2100 Frs avec moniteur et 2400 Frs avec moniteur et disque dur.

Opération un moniteur pour votre Amiga.

Moniteur 1083 S : 990 Frs *
Moniteur 1084 S : 1090 Frs *

* Matériel occasionnel neuf et en parfait état de marche.

MACINTOSH - MACINTOSH - MACINTOSH



MACINTOSH COULEUR A PARTIR DE 3290 Frs



Nombreux logiciels dispo sur Mac. Dispo aussi CD-Rom X, voir partie PC.

OPERATION : MON PREMIER MAC

MAC SE 1/20 : 1690 Frs

MAC CLASSIC 2/40 : 2290 Frs

MAC CLASSIC 2/40 + Imprimante Style Writer + 10 Disquettes vierge + tapis souris = 3190 Frs

MAC PERFORMA 400 4/40 + Moniteur Couleur = 4490 Frs

MAC II SI 5/80 + Moniteur Couleur + Imprimante Style Writer + 10 Disquettes vierges + Tapis souris = 6490 Frs

Vous souhaitez vous initier aux Macintosh à moindre prix ? On a ce qu'il vous faut...

MAC PLUS* 2/20 : 1700 Frs

MAC SE* 2/20 : 1990 Frs

MAC CLASSIC 4/40 : 2590 Frs

MAC LC + MONIT.COULEUR : 3290 Frs

Un mac pour vos comptes, pour jouer, pour dessiner, pour gérer...Bref, un mac pour tout faire, cela vous dit ?

MAC LC II* 4/40 + MONIT.COULEUR : 3990 Frs

MAC II SI* 5/80 + MONIT.COULEUR : 4990 Frs

MAC II CI* 8/80 + MONIT.COULEUR : 5990 Frs

MAC LC 475 4/250 + MONIT.COULEUR : 6990 Frs

- REBEL ASSAULT CD : 199 Frs
- PRINCE OF PERSIA 2 : 149 Frs
- OUT OF THE SUN CD : 199 Frs
- TEXTURE COREL CD : 199 Frs

- MEMOIRE VRAM 256 K : 140 Frs
- CABLE APPLE TALK : 170 Frs
- CD-ROM EROTIQUE : 199 Frs
- BARETTE MEMOIRE 4 MO : 1000 Frs

NOMBREUX AUTRES PERIPHERIQUES POUR VOTRE MAC, NOUS CONSULTER.

VENTE PAR CORRESPONDANCE OU MAGASIN OUVERT LE MERCREDI ET LE SAMEDI DE 10 H à 19 H.

AXIOM COMPUTER

47/49 Bd Jean Jaurès 78800 HOUILLES

Tel : 39-68-33-80 / Fax : 39-68-33-81

**A 5 mn du RER
Ligne A Station
Houilles-Carières**

ESCOM OVERSPOON

Le renouveau de l'Amiga a-t-il enfin sonné ? D'aucuns diront "c'est pas trop tôt", d'autres renchériront "c'est même trop tard", d'autres encore nieront que l'Amiga ait jamais eu le moindre potentiel. Escom hausse alors le ton pour affirmer haut et fort que l'Amiga, c'est du solide, une technologie de pointe desservie par une stratégie inadaptée. Escom voit très clairement le multimédia, à travers les yeux de l'Amiga. Chronique d'un rêve ambitieux.

Escom se jette corps et âme dans la promotion de l'Amiga et pourtant, que connaissons-nous d'Escom, il y a quelques mois de ça. Les moins sectaires des amigateux pouvaient déjà savoir que c'est un grand nom de la fabrication PCeuse, qui se charge également de la distribution de ses bécaneux. 2ème constructeur européen de PC et pas moins de 750 magasins réparties à travers toute l'Europe. Cependant, constructeur de PC, ça ne signifie pas grand

chose, hormis le fait qu'on assemble une carte maîtresse, un processeur, quelques cartes filles (pour l'audio et la vidéo, par exemple) et une cage amorphe qui enveloppe le tout. Car, le PC est devenu un standard par la force des choses, et c'est Intel qui fixe les règles du jeu, les autres développeurs de hard se contentant de cloner ses microprocesseurs à fin d'émulation. Or Escom n'est pas un cloneur, c'est juste un assembleur. Que viendrait donc faire, au centre l'Amiga-sphère, une société qui semble n'avoir aucun rapport avec ce micro-système et qui ne dispo-



MANFRED SCHMITT
PDG ESCOM AG

se, en outre, d'aucun savoir-faire technologique particulier ? L'architecture Amiga est unique, non standardisée. Commodore s'était gardé le monopole de son exploitation et développement, et c'est désormais ce nébuleux Escom qui en est le seul garant. Si donc Escom veut reprendre le flambeau de l'Amiga, il devra passer par l'ingénierie, par l'invention hardware.

L'OUVRIER QUI VEUT SE FAIRE INGENIEUR.

Il est évident qu'Escom n'a pas dépensé 10 millions de dollars à la légère, et s'il s'est offert logos, marques, brevets et licences de l'espèce Commodore, c'est qu'il croit ferme en l'avenir de cette technologie. Lors de sa conférence de presse, Escom a clarifié au mieux

la situation. Le pédégé et fondateur (1991) de la boîte a dévoilé son intention de rendre à l'Amiga la place qui lui revenait dans le boum du multimédia. Cet ordinateur est à l'origine de cette révolution, et son système, aussi bien logiciel que hardware, encore inégalé, en fait la meilleure plateforme pour le traitement du tout-numérique. Escom a donc racheté la totalité des propriétés incorporelles de Commodore, et s'il compte bien rentabiliser la notoriété de Commodore dans le paysage PC (en vendant ainsi, sous ce nom, des Pentium), le groupe paraît s'être trouvé un cheval de bataille à la mesure de sa fougue et de son dynamisme : l'Amiga. A la date de la conférence (30 mai 95), la firme avait déjà créé la filiale Amiga Technologies, dont elle détient 100 % du capital, et son boss a bien insisté sur la différenciation qu'il





convient désormais de faire entre les 2 noms, Amiga et Commodore. Le premier reste celui que nous connaissons, architecturé autour des processeurs Motorola, et le second ne désignera plus que les PC produits par Escom (équipé Intel).

AMIGA TECHNOLOGIES

Les 3 boss du nouveau-né Amiga Technologies, sont tous des vétérans de Commodore. Petro Tyschtschenko (que dieu te bénisse), le gérant y occupe le poste de directeur international de produit et logistique, de même que Peter Kitel, directeur du Développement, et Jeff Frank, ingénieur en chef, qui avaient des fonctions proches de celles qui sont maintenant les leurs. Les 3 ne tarissent pas d'éloges envers la machines qu'ils vont peut-être, enfin, avoir les moyens de soutenir intelligemment. Petro estime ainsi que, suivant leur stratégie commerciale et technologique, l'investissement qu'a constitué le rachat du vieux Commodore devrait bien être amorti dès le printemps de

l'année prochaine. Pour ce faire la vente des Amiga 1200 et 4000 redémarrera aux alentours de septembre-octobre, suivie de celle de la CD32. Le 4000 sera le modèle Tower, que la faillite de Commodore n'a pas permis de produire à beaucoup plus qu'un millier d'exemplaires, et celui-ci, comme le 1200 seront directement équipés du Workbench 3.1, qui permettra, entre autres facilités, la communication avec un lecteur CD-ROM, lequel pourrait être installé d'origine dans de futurs modèles. D'autant plus qu'Amiga Technologies compte développer lui-même toutes les extensions qui permettraient à l'architecture Amiga de délivrer toute sa foute puissance : les plus rapidement disponibles seraient les cartes 68060 pour l'A4000, et 68030 pour l'A1200. Plus encore, différents modèles de ces 2 bécanes seront proposés, avec, par exemple, ces 2 puces pour processeur de base. Des émulateurs hardware pour les systèmes Apple et IBM sont aussi sérieusement à l'étude, ainsi que pour n'importe quel environnement, d'ailleurs.

Le RISC sera bien évidemment la prochaine étape d'Amiga Technologies, même s'il y a encore hésitation entre 2 processeurs : le Power PC ou le HP PA RISC de Hewlett Packard. Sans trop m'aventurer dans des hypothèses foi-

MR DON GILBREATH VISCORP



POUR LA **IND**
(et en priorité pour les Amigaïstes)

CHARMÉS EN RELIEF

Inédit dans l'image informatique, et grâce au procédé 3Dreams® : de superbes clichés en véritable relief (pas du virtuel...).

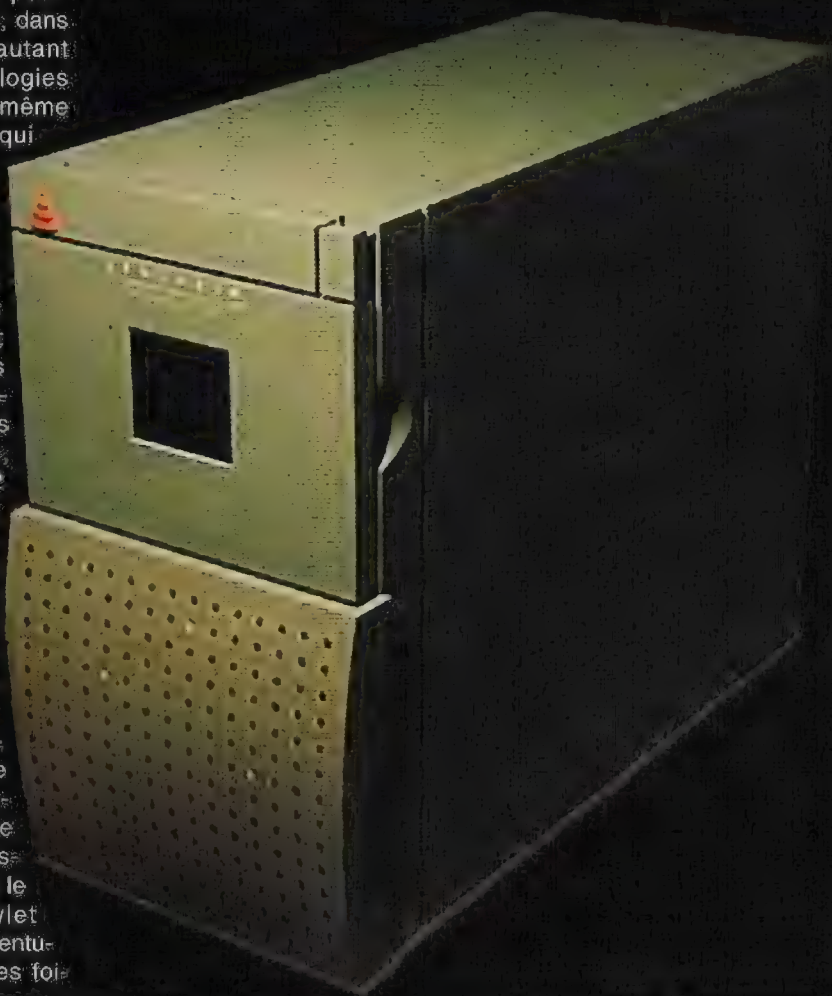
L'impression fabuleuse de pouvoir toucher les splendides modèles (Kate, Lysia, Sophie...), de véritablement pouvoir rentrer dans l'écran, avec une sensation de profondeur et de volume jamais vue à ce jour !

L'érotisme esthétique de ces photos faites par un des plus grands spécialistes du genre prend ainsi UN REALISME EXCEPTIONNEL

Avant le CD ROM, 3 disquettes au choix, réservées aux adultes, contenant des dizaines d'images (en ILBM) fournies avec lunettes 3D 45 F (80 F les 2, 110 F les 3). **CHRIS COM BP 5042 34002 Montpellier cedex (tel 67040309)**

NGM: _____ PRENOM: _____
AGE: _____ ADRESSE: _____

Je désire : recevoir la(les) disquette(s) ☐ n° 1, ☐ n° 2, ☐ n° 3
Je joins le règlement par: ☐ chèque, ☐ mandat (port incl.)



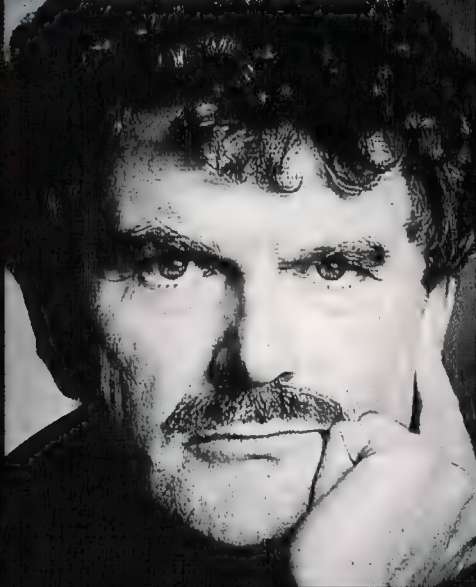
ESCOM

Le renouveau de l'Amiga a-t-il d'autres renchérissements ? c'est-à-dire jamais eu le moindre potentiel et fort que l'Amiga, c'est du stratégie inadaptée. Escom de l'Amiga. Chronique d'un

Escom se jette corps et âme dans la promotion de l'Amiga et pourtant, que connaissons-nous d'Escom, il y a quelques mois de ça. Les moins sectaires des amigateurs pouvaient déjà savoir que c'est un grand nom de la fabrication PCeuse, qui se charge également de la distribution de ses bécaneux. 2ème constructeur européen de PC et pas moins de 750 magasins réparties à travers toute l'Europe. Cependant, constructeur de PC, ça ne signifie pas grand

chose, hormis semble une un processeur filles (pour par exemple amorphe qu. Car, le PC est dard par là, et c'est Intel du jeu, les a de hard se nner ses micro d'émulation pas un clone assembleur donc faire, sphère, une n'avoir aucun micro-système

PROF. HARTMUT ESSLINGER
FROGDESIGN, PRESIDENT



reuses, vu le succès actuel du Power PC à travers les Power Mac, la sortie imminente des Power PC d'IBM et la volonté d'Amiga Technologies de favoriser la compatibilité entre leur système et les plateformes concurrentes, le microprocesseur Power PC apparaît comme le choix le plus logique.

D'autant plus que la compagnie planche d'ores et déjà sur un partenariat possible avec SCALA et Motorola. De toutes façons, à considérer la vigueur du marketing ESCOMien, l'attente ne devrait plus être très longue avant de savoir de quel

bois se chauffera la nouvelle génération d'Amiga. Et Manfred Schmidt de nous proposer un retour en grâce de cette machine, à laquelle l'équipe en place, saura, mieux que quiconque, "redonner les avantages graphiques et sonores, qu'elle avait à ses débuts". Le nouveau Workbench et l'architecture de l'Amiga devraient donc conserver cette singularité qui fait leur force et leur supériorité, tout en intégrant des techniques qui leur font désormais gravement défaut, telle que la manipulation de graphismes 3D avec

passage obligé par mapping ou Gouraud (en toute logique, ces effets devront être cablés, comme l'étaient auparavant sprites et scrollings). L'Amiga ESCOMien devrait alors être le juste compromis entre le dernier cri technologique et les spécificités qui ont forgé le caractère de cet ordinateur.

UNE AME DE POETE

De quel caractère je causerai ? D'un caractère qui a été le premier à s'accommoder du travail, et qui reste le seul à proposer un de véritable efficacité, c'est-à-dire prévisible (plusieurs applications peuvent fonctionner de concert) d'un caractère qui ne demande un strict minimum de ressources (ouais, ça c'est du Windows pour faire correctement tout un système d'exploitation serait même largement suffisant). D'un caractère facile, l'autoconfig règne en maître, qui nous pique pas un caractère parce qu'il a pas son p'tit écran Mac ou VGA (compatible avec les signaux PAL et NTSC), on connecte un périphérique, presto reconnu, on trimballage bécane chez un pote, on branche la pèritel dans le cordon sa télécoche, et basta. L'Amiga c'est simplement efficace, c'est pas chère (sauf quand Commodore s'emmêle), des défaillances qui ont créé une désaffection durant ces dernières années, Escom se propose prêt à les corriger. Amiga Technologies a bel et bien compris que le potentiel de cette machine ne résidait en sa flexibilité et architecture qui a été construite autour de l'idée du "tutti-frutti" avant même que le marketing et les mass-media ne s'en rendent du concept, pour épater la foule. L'élégance (du système comme du coût) d'un Amiga dans la poigne d'un Escom pourrait bien aboutir à la démocratisation tant attendue de la "création" numérique.



MR BERNARD
VAN TIENEN
ESCOM AG



AMIE

LE PRO.

11 Bd Voltaire 75011 PARIS

(1) 43 57 48 20

Fax : (1) 43 57 10 01

ouverture : 10h à 19h

PERIPHERIQUES

EXTENSION MEMOIRE A 500/500+/600

1001	A500	512Ko	Sans horloge	200'
1002	A500	1 Mo	S'accroche A1001	490'
1003	A500	2 Mo	Sans horloge	890'
1004	A500	1 Mo	Chip RAM	1490'
1005	A500+	1 Mo	Sans horloge	380'
1006	A600	1 Mo	Sans horloge	380'
1007	A600	1 Mo	Avec horloge	480'

EXTENSION MEMOIRE pour A 1200

1008	0 Mo	32 bits	Sans copro.	590'
1009	2 Mo	32 bits	Sans copro.	1290'
1010	4 Mo	32 bits	Sans copro.	1590'
1011	8 Mo	32 bits	Sans copro.	2490'

CARTE ACCELERATRICE 68030 pour A 1200

1012	28 Mhz	0 Mo	1390'
1013	28 Mhz	4 Mo	2290'
1014	28 Mhz	8 Mo	3290'
1015	42 Mhz	0 Mo	2290'
1016	42 Mhz	4 Mo	3190'
1017	42 Mhz	8 Mo	4190'

LECTEUR INTERNE & EXTERNE pour A 500/600/1200/2000

1018	externe	Tous	880Ko	420'
1020	externe	Tous	1,76Mo	990'
1021	interne	A500	880Ko	390'
1022	interne	A 600 A1200	880Ko	420'
1023	interne	A 600 A1200	1,76Mo	790'
1024	interne	A2000	880Ko	420'

DISQUE DUR A 500

1025	Boîtier vide	0Ko RAM	890'
1026	340 Mo	0Ko RAM	2090'
1027	420 Mo	0Ko RAM	2290'
1028	520 Mo	0Ko RAM	2590'

DISQUE DUR INTERNE 2 1/2 pour A 600/1200

1029	60 Mo	<17ms	890'
1030	80 Mo	<17ms	990'
1031	120 Mo	<17ms	1490'
1032	170 Mo	<17ms	1790'

DISQUE DUR INTERNE 3 1/2 pour A 1200

1033	340 Mo	<13ms	1290'
1034	420 Mo	<13ms	1390'
1035	540 Mo	<13ms	1490'
1036	1 Go	<13ms	2790'

DISQUE DUR EXTERNE 3 1/2

1037	340 Mo	<13ms	1690'
1038	420 Mo	<13ms	1790'
1039	540 Mo	<13ms	1890'
1040	1 Go	<13ms	3490'

PROMOTION Lecteur CD-ROM

Fourni avec interface SCSI, câbles, manuel, logiciel.
Emulation CD audio, CD32, MPEG, photo CD

10 ans
d'expérience

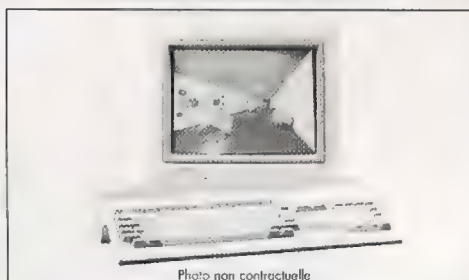
Double
vitesse

1990'

Quadruple
vitesse

2990'

OCCASIONS



Amiga 500	700'	Moniteur 1083S	800'
Amiga 500+	800'	Moniteur 1085S	800'
Amiga 600	900'	Moniteur 1084S	1000'
Amiga 2000	1500'	Moniteur SVGA	1000'
Amiga 1200	1900'	Imprimante à partir de	300'
Amiga CD32	900'	Lecteur externe	250'

NOUVEAUTES

1041	SQUIRE se connecte sur port PCMCIA	590'
1042	Double vitesse	1690'
1043	Quadruple vitesse	2490'
1044	44 Mo	1990'
1045	88 Mo	2790'
1046	350 Mo	2290'
1047	520 Mo	2490'
1048	A 500/2000	720'
1049	A1200/3/4000	820'

MULTIMEDIA

VIDEO	SON
1050 Genlock Minigen 990'	1053 Interface MIDI 200'
1051 Genlock Composite 1990'	1054 Megamix Master 340'
1052 Genlock Y/C 2990'	1055 Digital AURA NC
MONITEURS	GRAPHIQUE
1056 1085S 1290'	1059 Scanner 64 TG 990'
1057 Multiscan 2990'	1060 Scanner 256 TG 1290'
1058 SVGA 14" 1590'	1061 Scanner coul. 2490'
IMPRIMANTES	DIGITALISEUR
1062 BJ 200 1890'	1065 VIDI 12 590'
1063 HP 520 1990'	1066 VIDI 12 RT 1290'
1064 HP 560 coul. 3990'	1067 VIDI 24 RT 1890'

ACCESSOIRES

DIVERS	CABLES
1068 Souris standard 99'	1078 Peritel 100'
1069 Souris 300 dpi. 120'	1079 Midi 80'
1070 Souris 400 dpi. 160'	1080 Nul modem 100'
1071 Souris optique 290'	1081 Minitel 100'
1072 Crayon souris 300'	1082 Disque dur 2 1/2 100'
1073 Trackball 350'	1083 Disque dur 2 1/2 100'
1074 Multistandard 500 280'	1084 Prolongation joystick 80'
1075 Multistandard 600 380'	1085 Imprimante 100'
1076 Commut. joy/souris 200'	1086 Adaptateur multisync. 150'
1077 Alim. 500/600/1200 390'	1087 Adaptateur peritel 1083 150'

LOGICIELS

GRAPHIQUES	VIDEO
D-PAINT V 690'	SCALLA MM 400 1990'
BRILLANCE 20 490'	SCALLA MM 211 790'
CALIGARI 24 490'	SCALLA VIDEO TITLE 199'
ART DEPART MENT 990'	VIDEO DIRECTOR 790'
SCENARI ANIMATOR 590'	CINEMORPH 290'
PHOTOGENICS 490'	BROADCAST TITLER 690'
BUREAUTIQUE	MUSIQUE
PAGE SETTER 250'	BARS AND PIPES Jr 990'
FINAL COPY 2 390'	BARS AND PIPES PRO 2490'
PROWRITE 3.3 240'	DELUXE MUSIC CONST. 1090'
PROCALC 1490'	SUPER JAM 690'

JEUX d'occasion

à 50'	à 100'	à 150'
NO EXIT	VRROOM	DEEPCORE
PRINCE OF PERSIA	HUNTER	UNIVERS
BLOODWYCH	DENIS LA MAUCE	SEEK AND DESTROY
NINJA SPIRIT	NIGEL MANSELL	BENEATH A STEEL
WORLD CUP SOCCER	FALCON	SKY
THE LIGHT CORRIDOR	GUN SHIP	ISHAR 2
GRAND PRIX 500	JAMES POND	STARDUST
SPACE HARRIER II	GOBLINS	GENESIA
SHOCK WAVES	PUSH OVER	BUMP'N BURN
TOTAL ECLIPSE	HARPOON	ALIEN BREED 2
SPEEDBALL 2	SENSIBLE SOCCER	1869
BARBARIAN 2	TORTUE NINJA	CIVILIZATION
CHAMBER OF	RISKY WOODS	SETTLERS
SHAOJIN	FRONTIERE 2	PRIME OVER
GEMINI WINGS	WAXWORK	D-DAY
OPERATION WOLF		FOOTBALL AND
		GLORY

DISQUETTES
Certifiées 100% sans erreurs
3 1/2 DF DD Par 2,80' Par 2,70' Par 2,50' Par 2,30'
3 1/2 DF HD Par 2,90' Par 2,80' Par 2,60' Par 2,40'

RACHAT COMPTANT

Nous reprenons comptant vos ordinateurs, vos périphériques, vos logiciels, vos livres...

DOMAINE PUBLIC

GRAND CHOIX DE DISK ET CD
JEUX • DEMOS • UTILITAIRES • EROTIQUES

SERVICE REPARATION

Nous réparons tous les ordinateurs et moniteurs...
Délais maximum 10 jours. Devis gratuit ou forfait.
Réparation garantie 3 mois.

COMMANDEZ

Par téléphone au 43 57 48 20
Par fax au 43 57 10 01
Par courrier en remplissant le coupon ou sur papier libre

A retourner à : AMIE VPC, 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom : _____

Adresse : _____

Ville : _____

Code Postal : _____

Tel : _____

Mon ordinateur : _____

Prx TTC, promotions non cumulables *Frais d'envoi : poste 50'/transporteur 150' par colis/C 3 70' et s.d.

Désignation ou ref. : _____

Qté : _____

Prix : _____

Montant : _____

☐ Chèque ☐ CCP ☐ Carte bleue date d'expiration : _____ N° : _____

☐ La Carte club AMIE Date : _____ Signature : _____

ES-COM

MR ED GOFF
AMIGA TECHNOLOGIES



MR JEFF FRANK
AMIGA TECHNOLOGIES

locution de Manfred Schmidt a le mérite de résumer grosso-modo la stratégie globale qu'Amiga Technologies aura la tâche de foutre en oeuvre. Loin d'être une mince affaire, ce n'est certainement pas l'impossible mission que cela aurait pu constituer pour ces (multi-

tâches de chez Commodore-le-vloc. Escom, est une jeune boîte qui a tout l'air de vouloir en bouffer, et leur politique semble théoriquement on ne peut plus viable. Le simple fait de vouloir licencier la technologie Amiga actuelle et à venir est plutôt de bon augure : il y a là un réel souhait d'imposer le standard qu'aurait dû devenir ce micro, et cette ouverture des licences à des entreprises extérieures rassure sur la capacité d'Amiga Technologies à réellement concevoir de nouveaux chips, de franchises améliorations architecturales (qui n'avaient pas, par exemple, été assez marquées entre le 500 et le 1200). Cette ouverture de la technologie Amiga, à tous les

neaux très importants de sa technologie, la téléche interactive. Ça se présenterait sous la forme d'une console munie d'un CD-ROM qui vous permettrait, via le câble, de disposer sur votre téléviseur d'un modem (Internet ou minitel), du vidéotexte, de pay-per-view, de jeux Amiga en mode multi-joueurs, d'une fonction fax (avec une imprimante, forcément) et d'autres télé-services en tout genre. À noter que l'ingénieur en chef de VisCorp a bossé quelques 12 ans pour Commodore (putain, y'a toute la smala dans le coup), et que son enthousiasme s'étend jusqu'à remercier Escom de cette opportunité Amigaïenne "de changer la télévision". Ce boîtier qui rendrait votre poste un



MR PETRO
TIANJIN FAMILI-USED MULTIMEDIA

peu plus interactif que les sempiternels zapperies auxquelles bien peu résistent, serait commercialisable aux environs de 1300 balles, et un premier modèle (qui n'incorpore pas encore l'architecture Amiga) fait déjà l'objet de tests à grande échelle sur le marché américain. Enfin parce que j'en ai ras la raie d'écrire le leader du jeu vidéo chinois (quasi-monopole, en fait), Tianjin Family-Used Multimedia

constructeurs licenciés, pourrait bien redonner un sérieux coup de fouet à une "communauté" en perdition, à qui les raisons ne manquent pas pour se sentir floué par Commodore l'ancien. Avec le repositionnement technologique du rejeton Escomien, et l'émulation commerciale des compatibles Amiga qui pourraient bien fleurir (on espère d'ici peu), les prix deviendraient de plus en plus concurrentiels.

Par ailleurs, Amiga Technologies ne part pas totalement à l'aventure, puisqu'il s'est déjà assuré du soutien actif (pour ne pas dire étroite collaboration) de Scala, le roi de la présentation multimédia. Il a ensuite vendu sa première licence, à VisCorp pour ce qu'il considère être un des cré-

dia a acheté toutes les licences nécessaires à la production d'Amiga bas de gamme, ainsi qu'à celle du bestial C64, qui seront vendus, au pays de Bruce Lee, moins chers qu'une chère calculatrice.

Pour conclure, toi qui n'a pas de magasin Escom dans ta ville, balise pas ta race, l'Amiga sera bien loin de se limiter à cette seule distribution.

FRED

Édition A.D.F.I.



La force créatrice en action.

A.B.E. 3.060 (EN 7 DISQUETTES).
La référence indispensable des disquettes, des disques durs et des protections.

Avec A.B.E. la réparation et la modification d'un support de données ou de ses protections deviennent vraiment évidentes. Vous pouvez bien sûr ne pas nous croire alors demandez-nous la disquette **Test (50 F)** : seul A.B.E. sait la réparer... et en moins de 1 minute 20 ! selon vos menus, couleurs, ... Son aide en ligne, textuelle et graphique agit en direct et sait secondar efficacement son superbe manuel didactique (120 pages). A.B.E. est le seul logiciel à pouvoir véritablement réparer toutes les erreurs logiques grâce à son analyse **globale** en 7 passages spécialisés. Création A.D.F.I. 690 F*.

La législation française vous interdit d'utiliser les puissants outils d'A.B.E. 3.060 autrement que dans un but de réparation, de traduction ou de correction. Utiliser A.B.E. 3.060 dans un but de crouquage est souvent illégal. Ne modifier que les logiciels autorisés. Qu'est-ce qu'une destruction logicielle ? C'est un peu ce que fait cette image avec le texte ci-dessous.

DECOLLAGES.

Le logiciel éducatif des collages à tout âge.

Avec Décollages tu vas pouvoir décoller en dessin sur ton ordinateur. Imagine un peu tout ce que tu vas faire. Tu vas pouvoir recolorier des puzzles, tracer des reliages, créer de nouvelles images, coller des figurines et des miniatures sonores sur tous tes dessins et bien d'autres choses encore. Normal : c'est le tout nouveau logiciel éducatif et multimédia ultra puissant créé par A.D.F.I. en 4 disquettes 340 F*.



Un vrai multimédia au bout des doigts.

EDUCATIF 3 1/2 - 12 ans.

Nouveaux thèmes supplémentaires. 1) L'espace. Disquette de tampons. 110 F*. 2) Lettres, chiffres & symboles. Disquette de tampons. 110 F*.

Ensemble pédagogique comprenant Décollages et Décollages junior. Âge recommandé de 3 ans à 12 ans. Nécessite une ROM 2.0 ou plus, mémoire 2 MO ou plus dont 1 graphique. Optimal avec A1200/4000 + HD.

LES COURS CRÉÉS PAR A.D.F.I.

Tous nos cours sont en français et nécessitent la possession d'une Amiga et du langage sur lequel porte le cours.

Jennifer Amos : le cours pour tout savoir et tout comprendre sur l'Amos. 5 disquettes de sources d'utilitaires, de jeux et de démonstrations abondamment commentées pour passer du niveau débutant au niveau professionnel. 260 F*.

Mise à jour Amos Pro : la dernière mise à jour 1.12 qui précède le compilateur. 80 F*.

La bible corrigée : l'importante correction du codage du livre Amiga la bible. 120 F*.

Annabella GFA : le cours pour tout savoir et tout comprendre sur le GFA. 8 disquettes de sources d'utilitaires, de jeux et de démonstrations abondamment commentées pour passer du niveau débutant au niveau professionnel. 390 F*.

WorkBench & Système : le cours multimédia pour tout savoir sur l'Amiga. Ce cours multimédia utilise AmigaGuide. Interface, écran, WorkBench, fenêtre, menus, AmigaGuide, réglage d'écrans, liens, icônes pour des fichiers ne supportant pas d'icône, recherche d'occurrence ou de fichiers, trucs et astuces, avec nos nombreux sources et conseils. Rom 2 (A500+/A600/A3000)= 290 F*. Rom 3 (A1200/A4000)= 190 F*.

JUILLET ET AOÛT 1995

Gestion logiciel 40 F.	Matériel 70 F.
(France ne marche, lettré/écrivain)	(France ne marche, lettré/écrivain)
Urgent logiciel 110 F.	Urgent matériel 115 F.
(France ne marche, lettré/écrivain)	(France ne marche, lettré/écrivain)
Recommandé + 30 F.	Etranger + 15 F.
(Assurance adaptée R1, R2 ou R3)	(Assurance adaptée R1, R2 ou R3)

* Merci de nous préciser votre configuration matérielle : certains produits pourraient être inadaptés à votre AMIGA

MISE À JOUR

Nous téléphoner pour les coûts et modalités de mise à jour.

A.B.E.	Decollages	Devpac3.5
3.060.B.	1.002.	3.50.
GoldEd	PageStream3	Pctask
3 ou +.	3.0H ou +.	3.12 ou +.

ÉDITEUR DE SOURCES.

Rapide et complètement nouveau il est totalement paramétrable, multi-fenêtre, multi-projet, multi-vue, ergonomie maximale souris et clavier, fonction refaire (undo), Macro commande, etc.

DÉBOGUEUR SYMBOLIQUE

Multi-fenêtres. Interactivité avec visualisation par registres, assemblages, sources et mémoire. Support SAS et HS Pascal. Pas à pas ou par routine, etc.

ASSEMBLEUR

Totalement intégré, avec contrôle des options et des optimisations, processeur série 68000, copro, etc.

HiSoft Devpac3.5

Nouvelle version
Entièrement francisée
990 F*.

INCLUDE 1.3 & 3.1

ÉDITEUR DE LIENS

Assemblage avec les fichiers d'inclusions de l'Amiga et avec vos propres routines, insertion d'images ou de modules, amiga.lib, etc.

COURS ADFI COMPLET

Écran, fenêtre, multi-tâche, menu, gadget, notification, sémaphore, seglist, Workbench, Shell, localisation, Tooltype, bob illimité, déroulement de texte (scroll), dual playfield, etc.

English manual in addition of the french manual : +220 FF. Mise à jour 2.0 & 3.0 : nous contacter.

HiSoft Devpac 3.5 la référence.
HiSoft Devpac 3.5 la référence.

PAGESTREAM3.
Nouvelle version, officielle, Française, conception, support, gratuit. Est-ce le plus puissant des logiciels de PAO toutes machines confondues ? Il existe enfin. Il vous permet même de récupérer vos anciens fichiers et images Adobe, Postscript, TIFF, ... 2870 F*.

TYPESMITH3. 2.5.
Avec cette nouvelle version vous pourrez importer, modifier ou créer toutes vos fontes et : l'AMIGA reconnaît enfin le format True Type (ttf). 1470 F*.

AZUR.
C'est le tout dernier éditeur Ascii et il est d'origine française (il connaît donc parfaitement les débuts...). Entièrement paramétrable et ultra-puissant il s'adapte à quasiment toutes les utilisations. Avec ses scripts AReX il sait émuler tous ses concurrents. 290 F*.

GOLDED.
Qui ne connaît pas l'autre éditeur Ascii de référence ? Ses dictionnaires en font un outil indispensable du curateur, de la PAO et de la programmation. 290 F*.

FAX/MODEM/MINTEL.
Le vrai USRobotics, agréé France Telecom, garanti 5 ans, classe 2.0 (successeur de la classe 2), norme V34 (successeur du V-FC), 28 800 bauds, compression à 115 200 bps. L'USR existe aussi à l'ancienne norme 14 400.
France Telecom veut : l'inter-connexion 14 400 bauds mais ce modem est si puissant qu'il va de 300 à 115 200 bps. Livre-cédé configuration, logiciels prêts à l'emploi. L'USRRobotics V34 reconnaît tous les numéros azelles : V34, VTC, V32, V32 bis, V23, V23 bis, V23, V23 bis, V17, V43 MNP 2-4 erreur, V42 bis MNP 3, Fax groupe 21, ...
CSR 28 800 agréé 2490 F* (USR 14 400 agréé 1390 F*)

LE PC SUR AMIGA.
PCTask 3.12 officielle et en vf 900 F*.
Lecteur Haute Densité Externe 870 F*.
Squirrel (A600/1200) sex2 570 F*.
Disque dur 420 MO installé 1270 F*.

LE PC/MAC SUR AMIGA.
(carte Zorro : 68030 et MMU recommandés).
Emplant scsi 3770 F*.
Son module pci 1270 F*.

DÉPARTEMENT PAO, FLASHAGL, IMAGERIE.
Tous travaux Amiga disponibles comme en autre cette publicité faite à 100 % sur AMIGA et toutes nos créations (catalogue, effet illustré, duplication, fanzine, flashage, imagerie 2D, 3D ou d'animation, logiciel, manuel, publipostage, rapport, thèse, ...).
Devis sur simple demande. Quelques exemples :
- Duplication qualité luxueuse d'un livre de 90 pages avec une spirale métallique : 35 F (à partir de 20 livres ou thèses).
- Duplication couleur de qualité luxueuse : A4 = 6 F, A3 = 11 F (à partir de 50 exemplaires de même original).
- Chromalin films fournis A5 = 230 F, A4 = 295 F, A3 = 550 F et au delà 0.40 F/cm². Films divers sur demande du A5 au A4x60 et plus. Scanérisations et photogravures tous formats.

LA PROGRAMMATION.
Dice Pro C 1190 F*.
Hisoit Basic 2 1190 F*.
Hisoit Pascal 1190 F*.
Metascope Débugueur 470 F*.
Starlock Désassembleur 570 F*.
AMIGA OS 3.1 (A500/2000/4000) A1200/3000/4000 790 F*.
Comprendre et bien exploiter son Amiga 270 F*.
Kit Development Commodore 3.1 140 F*.
The Amiga Gura Book 420 F*.
GameSmith 1190 F*.

Aura (pour A600 et A1200) 1170 F*.
DIRWORK français 650 F*.
GPFax 2.346 français 600 F*.
HyperCache 2.0 français 290 F*.
ImageMaster RT 1.5 690 F*.
Photogenics 470 F*.
PCTASK 3.12 français/support 900 F*.
SUPERBASE 4 2870 F*.

STOCKS D'INVENTUS DE MAGASINS.
Ces matériels et logiciels ont été rachetés durant la crise à des sociétés ayant cessé leurs activités.

Carte Genlock SATV A4240 pour A4000 1490 F*.
Amiga A500 700 F*. Écran multiscan Microvitec 3100 F*. **Mémoire A500 512 KO 200 F*.** **Simm 1 MO 600 F*.** **Simm 4 MO 1200 F*.** **Lecteur A500 interne 490 F*.** **Nappe 3 1/2"-2 1/4" 70 F*.** **Pack Dynamite (Wordworth, Print Manager, DPaint IV, Denis, Oscar) 700 F*.** **Dune 200 F*.** **KGB 200 F*.** **Populous 200 F*.**

ÉDITION A.D.F.I. résidence les Cottages, 83 rue André Theuriot, F-63000 Clermont-Ferrand.

S.A.R.L. au capital de 50 000 FF. R.C.S. Clermont-Ferrand B392791687. SIREN 39364708600015. TVA INTRACOMMUNAUTAIRE FR913927916687 00016.

Attention : en raison de la confidentialité de certains des travaux qui nous sont confiés, aucune réception ne pourra être faite sur place sans un rendez-vous téléphonique préalable. Merci de votre compréhension.

Support du lundi au vendredi de 10 H à 17 H.

Téléphone 73 93 77 31.

Modem 73 34 07 57.

Motivés et innovants, les collaborateurs d'ADFI sont les vrais développeurs : nous acceptons à nouveau vos contributions. Reconnaissez-les : vos chefs d'équipe. Nos seules exigences restent plus que jamais la rapidité et le respect du système.

REVUE DE PRESSE

La rédac' croulant sous une avalanche de magazines Amiga anglais & allemands titrant sur la grande nouvelle du mois de juin 1995. Laquelle ? Mais celle du rachat par Escom, bien entendu. Nous allons nous efforcer ce mois-ci à la pointe de l'information en filtrant les articles sur Escom.

Autant l'avouer : si toutes les rédactions se sont mises à traduire les "newsletters" (messages sur Internet) du Dr Peter Kittel, il ne faut pas mettre au panier les réelles nouveautés périphériques et logicielles du monde Amiga. La couverture d'AMIGA JOKER nous a particulièrement intéressé puisqu'elle est la seule à avoir titré sur les nouveaux jeux allemands de notre machine. L'Amiga ayant à terme une nationalité germanique, il y a fort à parier que les éditeurs d'Outre-Rhin vont se faire un plaisir de s'afficher en première ligne. Joker fête dignement les dix ans de l'Amiga, et félicite Escom (sont pas chauvins, les gars !) de son succès face à Amiga Pleasance International (puisque je vous dis qu'ils ne

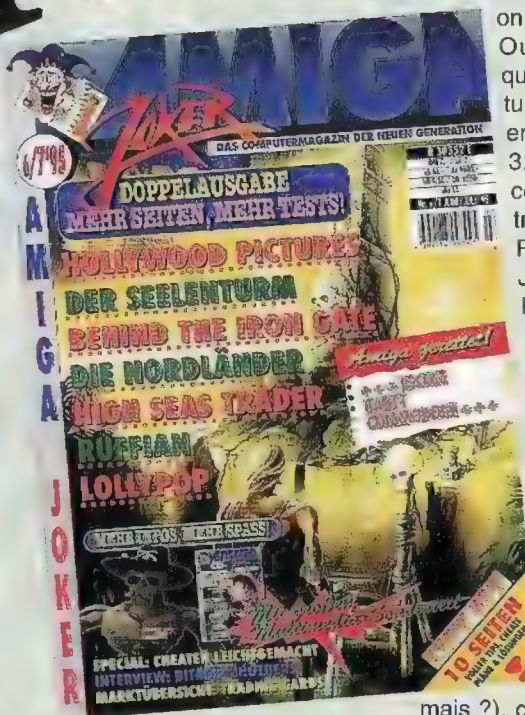
sont pas chauvins). Escom fort de ses 270 magasins à travers la patrie teutonne, et de son nouveau réseau anglais (230 magasins Rombelows rachetés récemment en bourse) ne devrait pas connaître de réels problèmes de distribution. La relance du C-64 étonne et énerve même Joker, qui se demande pourquoi relancer un 8-bit pour un marché d'Europe de l'Est qui est en pleine effervescence sur le créneau des 16/32 bits. Gageons qu'Escom sait ce qu'il fait ! Côté jeux, c'est LOLLYLOP qui retient notre attention. Ce digne successeur de Rainbow Islands et de Parasol Stars sera un produit à suivre de près, tout comme BEHIND THE IRON GATE (Kompart/ Black Legend) qui est à notre connaissance le premier clone allemand de DOOM. L'action/ aventure n'est pas en reste puisque Black

Legend sort "Der Seelenturm" (TOWER OF SOULS) qui bénéficiera d'une fluidité d'animation assassine... On verra (ndlr : on a déjà vu Daniel !!)... Outre la confirmation que NBA/JAM (la confiture de basket ?) sortira en septembre sur CD-32, nous avons pu constater qu'un éditeur travaille sur un Virtual Racing pour Amiga. J'm'explique : "POLE POSITION - Formule 1 Teamchef" sera un logiciel de management d'une équipe de F1 et les courses seront totalement virtuelles, autrement dit n'imaginez pas battre Schumacher sur le Nurburgring à fond de sixième. Joker nous propose aussi de baiser utile (et propre jamais ?), grâce à LOVING FOR A LIFETIME un Video-CD pour CD-32 de Philips. Axé sur le sexe mais aussi sur la psycho-

logie du couple, et doté de plus d'un dictionnaire thématique ; on devrait pas s'ennuyer pour l'hiver (ndlr : on est en été, Daniel !)...

Les polonais nous épatent de plus en plus avec AMIGA-MAGAZYN, puisque ce mois-ci ils testent des logiciels relativement récents : SCALA MM400 & MAXON CINEMA 4D. PERSONAL PAINT 6.1 est arrivé là-bas, et le testeur s'est amusé à essayer les différents effets sur une photo d'une femme en tenue légère (ndlr : c'est pas sa copine, elle est pas brune !). PPaint obtient une très bonne note grâce à sa simplicité d'utilisation. Les cours pro-

posés tout au long du magazine sont très intéressants, on y apprendra à manier ImageFX, à comprendre le mode Chunky-Pixel, à monter un clavier PC 102 touches sur une CD-32 (Génial !!!).



THE ONE - AMIGA (le premier, quoique j'en doute parfois...) propose la démo de VIROCOP (Renegade) qui ne m'a pas vraiment fait bondir de mon siège. Un article caricatural résumant les déboires de David Pleasance aux Bahamas, face à l'envahisseur teuton Escom peut faire rire ou pleurer, mais uniquement chez les grands bretons. Les previews, j'y viens ! Juin 1995, verra WOLFENSTEIN par Black Legend renommé SWITCHWORLD qui a été développé en Pologne dans le château où se déroule l'action (mais sans les chiens et les casques à pointe, on a eu chaud !)...

CHESS THROUGH THE AGES (Les échecs à travers les âges) de Black Legend se veut comme le jeu d'échecs incontournable de l'Amiga et je parie qu'il y réussira grâce à de nombreux plus : animations 3D des pièces, cinq niveaux (la préhistoire, le 14ème siècle, les années Napoléon, la première guerre mondiale et le futur), et la technique Anim-Motion développée spécifiquement pour la CD-32. Un jeu polonais comme le précédent. Limbo of the Lost (Rasputin) est un jeu d'aventure se plaçant entre EOB (NDLR : précise qu'il s'agit D'EYE OF THE BEHOLDER, Daniel !) et Indiana Jones, prévu pour Noël 95. Plus proche de nous, F1 WCE (World Championship Edition)

de Domark est un jeu de tures qui vont vite et qui semble gravement copié sur VROOM. Pas de Battle Isle II sur Amiga, mais Front Lines un wargame à base de chars qui devrait en écraser plus d'un, dicit Impressions l'éditeur. La palme du jeu de baignoires lui du mois revient à Rally Championships, ex-aequo avec Battle Trucks (qui lui a l'avantage de ne pas coûter cher).

AMIGA ACTION nous rassure, PIZZA TYCOON sortira bien (NDLR : en tout cas en France il n'est apparemment pas prévu !), mais uniquement pour les Amiga équipés d'un disque dur.

Pour finir, je vous parlerais des deux gros calibres de la presse anglaise que sont AMIGA-COMPUTING et AMIGA FORMAT. AMIGA COMPUTING attendait impatiemment la version 4 du meilleur logiciel de 3D : LIGHTWAVE. Les testeurs ont d'ailleurs comparé la version PC à la version Amiga, la conclusion est simple, un excellent logiciel sur PC mais qui revient à une démo une fois la comparaison terminée. Et ceci essentiellement pour cause de multitâche préemptif signé Bill Gates. En effet Lightwave travaille simultanément sur le Modèleur et l'écran de travail, chez nous. Désolé !!! Même si le rendu d'un 486 DX2 est 2 fois plus rapide que sur un A4000/40,

avec la Cyberstorm 68060/50 sur le 4000 on redivise par deux le rendu du PC. La question que pose AC est celle-ci, acheteriez-vous un Pentium à 21000 Frs où upgraderiez-vous votre 4000 avec une Cyber-storm pour 8500 Frs ? Inutile de dire que pour nous la question ne se pose même pas !!! David Pleasance dans sa chronique, affirme que Ali Mehdi a volontairement coulé C=. De toute façon, on se pose plus de questions puis-que c'est à Escom de rattraper le coup. AMIGA FORMAT, applaudit ESCOM

et oublie vite David. Photos des magasins ESCOM de Londres, avec une foule immense (montage ?). Pour être dans les premiers à bénéficier de la reprise sans doute....

Passons, AF est le seul à tester OBSESSION (74 %) le flipper de Merlin. Sans être aussi fluide et coloré que Pin-ball

Illusions, celui-ci fonctionne sur tous les Amiga avec 1Mg et possède de 4 tables (Desert Run, X-Ille Zone, Aquatic & Balls and Bats) sympathiques. Le seul problème étant le prix, 29,99£ (près de 280 Frs), ça fait cher le jeu quand il est pas AGA. Thalion (rappelez-vous LionHeart : une merveille) sort enfin AmberMoon, un JDR soigné graphiquement et annoncé comme à la portée de tous en raison d'une difficulté croissante. Puis un pseudo concurrent de Shadow Fighter, X-Fighter (CD-32) un jeu de combat plus proche de Rise of the Robots que de Mortal Kombat II en raison d'une agilité médiocre des

concurrents. Les décors sont aussi expressifs que l'intérieur d'une cave sombre. Un jeu à oublier avant même qu'il ne sorte... Image FX 2.0 est testé deux mois après nous, et prend un 95% que je ne renierais point. Maintenant, vous pouvez faire vos valises, composez votre billet d'avion, et partir deux mois pour vous griller les poils au soleil. La presse internationale veille au grain....

DANIEL



PREVIEWS

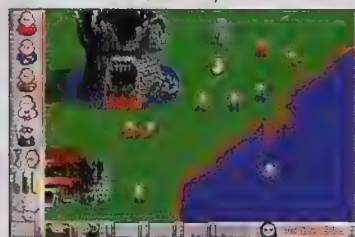
Des gros-gros produits, comme FRONTIER ENCOUNTERS, L'AMAZON QUEEN, SUPER STREET FIGHTER II HI-TECH... arrivent pour septembre mais à croire le nombre de nouveaux jeux annoncés ce seraient bien la dernière fois que l'AMIGA connaîtrait une avalanche de produits. Les véritables news ne se trouvent plus véritablement qu'en Angleterre, et encore certains commencent à faire la fine bouche. Heureusement qu'entre aujourd'hui et la faillite définitive du support que l'on a tant défendu, ESCOM se pointe avec plein de bonnes intentions pour notre machine. Les nouveautés vont certainement, aidées par une politique intelligente d'Amiga Technologie, commencer à refluer pour notre plus grand bonheur !

BALDIES

Calvitie précoce, calvitie pleine ou partielle, calvitie thérapeutique, calvitie génitale ou congénitale, la calvitie est en passe de devenir un phénomène de mode, bien que très peu assument encore cet état la tête haute. Heureusement, Gametek a pensé à tous les chauves de notre pauvre planète défeuillée, en leur consacrant un jeu qui leur fera peut-être reprendre quelques poils de la bête. Baldies, c'est le Populou-Settlers du chauve, le soft qui fera prendre conscience à tous ceux qui ont plus de poils dans le creux de la main que sur le caillou, qu'être chauve n'est pas une tare rédhibitoire (sauf de l'avis des coiffeurs), mais un mode de vie et un pied-de-nez à cette société "body-buillée". Baldies remet les pendules à l'heure des chauves, et de bien belle façon. L'univers baldisien est un hymne au chauvinisme, c'est une contrée peuplée de tribues toutes aussi dégarnies les unes que les autres. Cependant ces clans se refusent à toute solidarité calvitieuse et ne peuvent blairer les autres que sous forme de cadavre ; le sens de leur vie consiste ainsi à cohabiter dans la plus mauvaise intelligence qui soit. L'objectif premier est donc de nuire, le plus crassement possible, aux tribues adverses, qui de leur vicié côté n'auront de cesse de poursuivre le même dessein. A cette fin, vous disposerez de 4 genres de Baldies : militaire, scientifique, constructeur, ou-

vrier. En un sens, le jeu réalise la volonté chiraquienne d'abolir le Service National au profit d'une armée de métier, mais dans Baldies l'armée est le

seul métier. Le scientifique inventera les pièges les plus retors, les armes les plus génocides, et les meilleurs abris, les ouvriers et constructeurs les concrétiseront, et les soldats les testeront de bon cœur sur les peuples voisins. Race guerrière par excellence, les baldies n'en ont pas moins une vie communautaire très précise et agencée. Vous ne devrez ainsi négliger aucun aspect de leurs vicissitudes personnelles ou sociales, chaque individu



ayant une personnalité qui lui est propre. Zoom géographique, scènes animatiques sur CD32, multi-joueurs jusqu'à 8 chauves, effets météo commentés par Alain Gillot-empêtré, intelligence artificielle qui devrait donner des cheveux blancs à ceux qui en ont enco-

re, et 100 niveaux plus poilants les uns que les autres, devraient faire de Baldies un petit hit, même pour les plus chevelus d'entre nous.

THE BIG RED ADVENTURE

A lors que je bataillais ferme pour remporter ma première victoire sur MASTER BLASTER contre Farid, quelle ne fut pas mon erreur de croiser, en levant la tête, le regard hagard (belle assonance n'est-ce-pas ?) de Fabien. En effet, fort d'une amabilité qui souligne mon caractère plaisant et enjoué (une petite fleur de temps en temps ça ne fait pas de mal) je lui posais la question qui allait me faire sombrer dans la tristesse et la solitude : "Fabien, t'as du boulot à me donner?" Question bête à une semaine du bouclage. Fab me tend la preview de THE BIG RED ADVENTURE éditée par Core design et me dit du ton qu'emploie souvent Muster, après avoir martyrisé de pauvres petites balles jaunes pendant deux heures, pour demander à son ramasseur de balles préféré un Perrier citron : "tu me fais illico cette preview et tu discutes pas !" Sans paniquer, comme le premier adolescent qui s'aperçoit qu'il a une peau grasse à tendance acnéique, je lui réponds derechef : "OK Fab ! Euhh Fab ...Tu l'as caché où la version jouable ?" Ce dernier me retorque, hilare : "il n'y en a pas, débrouille-toi sans". C'est donc résigné que je regagnais le petit bureau gris, sans vie qui m'était alloué afin d'examiner la doc du soft envoyée par nos petits amis de chez Core ; si vous vous tenez un tant soit peu au courant de ce qui se passe sur les autres supports, vous vous rappellerez que The big red adventure fut

développé précédemment sur PC. Core nous permet de retrouver sur nos Amiga adulés cette aventure qui met en scène trois personnages (le mec passe partout, le balaise idiot et la petite mignonne) chargés de défendre, dans une ex-URSS, le capitalisme naissant face à une organisation dénuée de scrupules, désireuse de réhabiliter l'ancien régime communiste. Comme moi vous découvrez les photos du soft - provenant de la version PC



des ne bougent pas comme un Fred regardant Dance machine 12 un soir de pleine lune. En somme, cette grande aventure rouge donne dans le déjà-vu mais cela contentera les accrocs du genre grâce à sa simplicité d'utilisation, sa durée de vie assez longue et son ambiance de dessins animés. Bon d'accord, l'arrivée de ce jeu d'aventure pur et dur sur nos machines adorées ne va pas bouleverser le genre ; de plus plusieurs questions restent sans réponse : cette aventure sera-t-elle installable ? Une version Amiga 500 sera-t-elle prévue ? La qualité sonore égalera-t-elle celle du dernier CD de Dani Brillant ? Le fantôme de la preview de THE BIG RED ADVENTURE hante-t-il la redac d'Amiga Concept ? De toute façon restez patient, juste le temps de sauter dans un avion pour la Grande-Bretagne, de défoncer la porte de Core design, de leur arracher la version finale et de courir à grandes enjambées sans demander mon reste pour rejoindre notre cher pays du fromage et vous aurez le droit au test (le mois prochain donc).



mais qui, aux dires de Core design, leurs seront très semblables dans la version Amiga - c'est très cartoon et pour les dialogues ils ont l'air d'avoir pris des cours d'humour. Quant au système de contrôle il

comprendra les mêmes options classiques : ouvrir, fermer, ramasser, examiner, parler et argent ; c'est simple mais efficace. Pour parler des animations ça va être coton du fait que je n'ai pas pu exercer mes talents grandioses et insoupçonnés de testeur sur ce satané soft invisible, mais sur ce genre de jeu l'anim' n'est pas ce que l'on regarde en premier ; espérons simplement que les per-

SENSIBLE GOLF

Qui ne connaît pas les fous furieux de l'équipe Sensible Software ? Personne j'en suis sûr et pour cause, CANNON FODDER, Sensible Soccer ce sont eux ; et c'est avec une joie non dissimulée, dénuée de toutes vibrations négatives que toute la redac' accueillit d'un cri de jouissance (je vous laisse imaginer la scène entre Daniel et Fabien s'étreignant d'une force jusque là insoupçonnée) la venue tant attendue du dernier bébé de S.S : SENSIBLE GOLF. On n'a pas résisté de vous faire une preview bien léchée après avoir reçu la version jouable. Cette équipe de dingues s'attaque donc à un des sports les plus nobles et des plus distingués ou, si vous vous forcez à quitter le bar du club house pour observer le green, vous remarquerez une bande de vieillards arthritiques armés de bâtons de joie cherchant maladroitement à introduire une petite balle dans un trou ; la nomenclatura anglaise s'en trouve fortement perturbée et il en est de même pour le monde parfait et indécrottable de la simulation de golf pure et dure. Vous vous doutez que les Monty Pythons du jeu vidéo ne vont pas faire dans la dentelle : pas de joueurs digitalisés, pas d'images de synthèse superflues, pas de terrains de golf pompés sur ceux des championnats existant, c'est de l'arcade pure. Mais ce golf arcade n'est pas réalisé par n'importe qui ; tous les ingrédients du succès des titres précé-

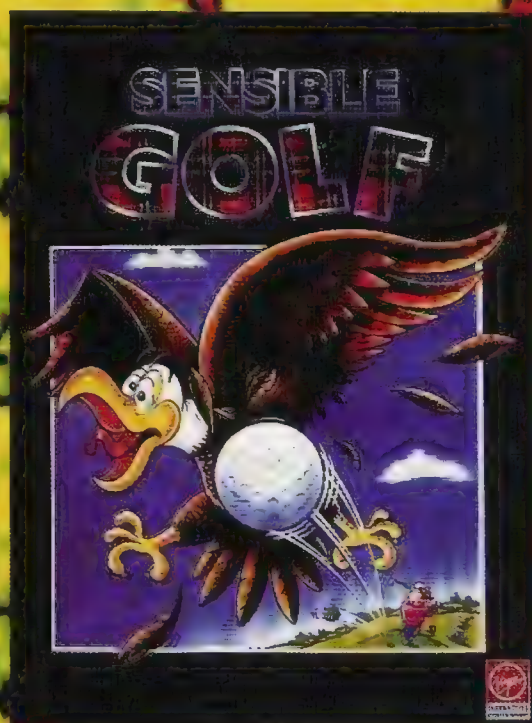
dents de Sensible Software sont présents : les couleurs agréables et chatoyantes comme les cuisses de Fred sous le soleil couchant, les sprites riquiquis mais adorables, les graphs de bande dessinée et surtout l'interface d'une simplicité et d'une efficacité rare. Pas de prise de tête avec une notice de 340 pages écrite dans un anglais peu chatié comme les mémoires que commença à écrire cet égocentrique de chef maquettiste qu'est François, pas d'écrans de statistiques complexes retraçant le passé glauque ou glorieux de joueurs dont plus personne, même l'arrière grand-mère de Fab, ne se souvient ; avec SENSIBLE GOLF c'est le plaisir d'affronter plusieurs adversaires sans perdre son temps à comprendre l'interface. Comme vous le voyez sur les screenshots la vue qui représente le green et le joueur occupe 75% de l'écran, les 25% restants constituant les quelques informations vitales pour bien jouer : c'est-à-dire que l'on vous indique cordialement le numéro



servé la vue globale du trou et vous voyez votre perso en gros plan : cliquez une fois pour armer le coup et lorsque la canne redescend recliquez habilement une seconde fois, lorsque le club atteint la zone rouge. Un petit entraînement sera nécessaire pour maîtriser le geste. Il faut également tenir compte, surtout au put, de la configuration du terrain, elle est indiquée par de petites flèches. Alors si les simulations complexes vous soulent ou si votre intellect se trouve limité, comme notre bon ami François, par un abus excessif, non prescrit par la sécu, de pilules anorexiques sautez sur ce prochain hit de Sensible et essayez, pour vous faire un avis perso, la démo livrée avec le mag.

du trou, le par, la valeur en dollars du golf pratiqué, la nature du terrain où se trouve la balle ainsi que la distance en yards la séparant du trou convoité ; vous pouvez choisir en fonction de la distance le type de club (l'interface peut le choisir à votre place), la direction du coup donnée par une petite croix que l'on déplace autour du joueur sur 360° dans un rayon prédéfini. Quant à la force et la précision du coup vous cliquez une fois après avoir ob-

SENSIBLE GOLF



OFFRE SPECIALE
248 Frs
+ port



- OUI, je souhaite recevoir ce tout nouveau hit en puissance de Sensible Software : SENSIBLE GOLF
- Les frais de port s'élèvent à 35 Frs pour un envoi en recommandé
- Je joins donc un : ☐ chèque ☐ mandat (à l'ordre d'AMIGA CONCEPT), de 283 Frs (248 Frs+ 35 Frs)

NOM : _____ PRENOM : _____
 ADRESSE : _____
 CODE POSTAL : _____ VILLE : _____ PAYS : _____
 TELEPHONE : _____ SIGNATURE : _____

STAR CRUSADER

GAMETEK, pour des raisons bien mystérieuses, ne se contente pas de son génialissime ELITE II (le 3 est pour bientôt, pas d'affolement...) et nous pond aussi en parallèle STAR CRUSADER. Heureusement, à part l'allégorie spatiale, les deux produits ne semblent pas avoir grand chose en commun. Effectivement, STAR CRUSADER relève autant du simulateur spatial que de la stratégie de combat de masse où les décisions de commandement sont d'une importance capitale pour terminer le jeu. De même qu'il se distingue de son éminent collègue ELITE par un scénario beaucoup plus présent. Il vous faudra, en outre, choisir pour qui vous souhaitez vous battre dans la guerre interstellaire, et, si votre collaboration se révèle efficace, vous assurerez ainsi la victoire de tel ou tel camps. Le jeu peut donc être terminé de plusieurs façons, facteur non négligeable en



terme de durée de vie... Le jeu en lui-même vous permettra donc de laisser libre cours à vos élucubrations joystickiennes ou synaptiques... Côté simulateur spatial, les aficionados de WING COMMANDER ne seront pas déçus puisque les combats de STAR CRUSADER se déroulent dans un univers entièrement en 3D texturée ! Vous avez bien lu : EN 3D TEXTURÉE ! Et pour le même prix, vous aurez à effectuer le choix de votre vaisseau parmi 11 différents. C'est-y pas bô ça ? Que demande le peuple ? Plus de diversité ? Pas

de problème : passons au côté stratégique de la chose... Là, il s'agit pour vous de conquérir des territoires en organisant les forces engagées dans chacune des batailles. Vous serez bien évidemment informé de l'évolution de la guerre en permanence et verrez les

différents affrontements sur une carte. Bien que nettement plus classique, cette partie du jeu s'intègre parfaitement au reste et accroît nettement la plongée dans l'ambiance de guerre spatiale... Outre des graphismes plutôt novateurs sur notre bonne vieille bécane (encore que la texture mappée commence à poindre son nez un peu partout...), les mélo-manes ne seront

pas non plus en reste puisque la bande sonore mérite largement le détour. À noter enfin que sur la version CD, toutes les paroles ont été digitalisées par des acteurs ! Au final, avec son panel de plus de 100 missions à surmonter, et grâce à son ensemble arcade/stratégie allié à une réalisation qui promet d'être spectaculaire, STAR CRUSADER menace de devenir un très grand produit, à la hauteur d'ELITE II, et qui sait, peut être même III...

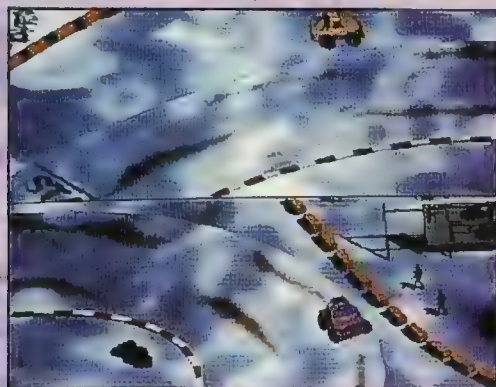
JULIEN



WHEELSPIN

Avec WHEELSPIN, Kompakt s'attaque au domaine de l'arcade automobile, et à première vue il s'en tire pas trop mal. Même si c'est encore une préversion (jouable) que nous avons eu entre les mains, la découverte de ce soft fut une agréable surprise. Dans cette version 1200 (pas de version 500 prévue pour le moment), le choc se sont les graphismes : on reconnaît là, la définition du mode AGA définitivement supérieure

à celle du PC. Toute la rédaction est entièrement d'accord ! Notez qu'avec WHEELSPIN vous aurez le choix entre 4 ligues : le championnat de buggie, d'Off-road, de voiture de sport ou mondial (toutes les catégories mélangées) ; ensuite, si vous avez assez de cash vous choisirez le type de pneu, de moteur ou d'amortisseur (assez classique mais l'interface mérite le détour). Les courses se déroulent à quatre (2 joueurs maximum en split



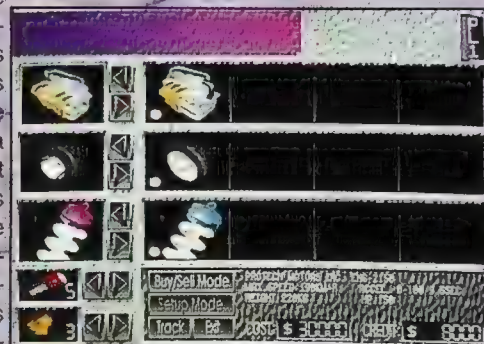
screen) sur tous types de terrains vue en 3D isométrique et réalisés en polygones mappés et texturés tellement bien fait que ça approche de la synthèse. Les voitures sont en bit-map et c'est là qu'on commence à être déçu : les voitures donnent l'im-



pression de glisser avec la désagréable impression qu'elle voiture n'adhère pas à la route. Sur la neige cela ne gêne pas trop (plus réaliste) mais dans le désert la maniabilité de la voiture est vraiment limitée. De plus dans certains circuits les couleurs entre le bord de la route et la route elle-même sont tellement proches que l'on ne distingue plus vraiment les limites de la voie ; gaçons que nos amis de Kompakt corrige-

ront ces imperfections nuisant au gameplay et c'est à cette seule condition que WHEELSPIN deviendra un hit !!

MANU



Premier Mail Order

VF = Notice Francophone		500 1200 CD	VF = Version Française		500 1200 CD	500 1200 CD		500 1200 CD	
3D Construction Kit	199	VF	10 World Championship Edition	199		99		TORNADO	99 99
8h & Inches	129		F15 Strike Eagle 2	129		99		Totom	69
88 Sub Attack	129		F17 Challenge	129	NF	179		Total Carnage	69 199
A-Train - Construction Kit	129		F19 Stealth Fighter	129	NF	229		TOWER ASSAULT	139 139 199
Alto Tank Killer	129		F17A Stealthfighter	129	VF	129		Tower of Skulls	199 199
320 Airbus (USA/Europe)	129		F29	229	229	179 179		Track Suit Manager 2	189
Acad Btle Computer	329		FIFA SOCCER	199		149		Traps & Treasures	69 149
Adams Family	89		Final Over	119	129 NF	99		Trivial Pursuit Deluxe	69 199
Ali Bucks 1.2	129	VF	Fire Force	189		249		Trojan Trax	179 179
Alteburner	199	129 NF	Flashback	139		199 199 NF		Turning Points	129
Alfred Beasts	199	129 NF	F150 Sim 2 Hawaii Scenery	139	199 NF	199 199 NF		Ultimate Golf	249 249 229
Alien Breed 2	199	NF	FLINK	179	179	129		Ultimate Soccer Manager	99
Alien Breed 3D	199	199 NF	Football Glory	179	179	179 179 199 NF		Uncovered	199
Alien Olympics	199	199 NF	FOOTBALL GLORY INDOORS	199	199	69		Universe	229 229 NF
Al Tervain Racer	179	199 NF	Front Lines	229	VF	129		Valhalla - Before the War	129
Amazon Queen	199		FOOTBALL MANAGER	129		199		Valhalla - Lord Of Infinity	199
Amberstar	199		Future Wars	129		229		Voyages Of Discovery	139
Another World	149		Globe Effect	129	99 VF	149		Vital Light	199 199
Apdyu	89		Globle	129		199		Wembley International Soccer	199 199
Arcade Sports Bowling	129		G Gooch - Second Innings	129		179 179		Wing Commander	179 179
Archie	89	129	G Gooch - Test Match Special	129		179		Winter Gold	129
Archie Macleods Pool	99		G Gooch - World Class Cricket	129		89		Wiz N.I.z	109 109 NF
Armour Geddon	99		G Gooch - 94/95 Data Disk	99		129		Wiz N.I.z	129
B17 Flying Fortress	129		G Gooch - Battle for the Ashes	99		129		World Cup USA '94	199
Baldie	209 209 209 NF		G Taylors Soccer Challenge	109		199 199		World Of Golf	199
Banders	199	199 NF	Grand Prix Circuit	109		199 199		Worlds at War	99
Barbarian	129		Gunsbo	129		129		Worlds of Legend	129
Beast	129		Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 2	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 3	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 4	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 5	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 6	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 7	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 8	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 9	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 10	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 11	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 12	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 13	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 14	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 15	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 16	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 17	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 18	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 19	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 20	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 21	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 22	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 23	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 24	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 25	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 26	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 27	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 28	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 29	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 30	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 31	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 32	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 33	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 34	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 35	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 36	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 37	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 38	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 39	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 40	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 41	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 42	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 43	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 44	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 45	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 46	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 47	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 48	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 49	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 50	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 51	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 52	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 53	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 54	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 55	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 56	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 57	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 58	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 59	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 60	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 61	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 62	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 63	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 64	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 65	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 66	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 67	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 68	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 69	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 70	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 71	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 72	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 73	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 74	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 75	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 76	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 77	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 78	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 79	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 80	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 81	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 82	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 83	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 84	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 85	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 86	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 87	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 88	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 89	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 90	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 91	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 92	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 93	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 94	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 95	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 96	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 97	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 98	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 99	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 100	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 101	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 102	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 103	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 104	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 105	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 106	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 107	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 108	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 109	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 110	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 111	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 112	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 113	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 114	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 115	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 116	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 117	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 118	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 119	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 120	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 121	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 122	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 123	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 124	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 125	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 126	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 127	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 128	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 129	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 130	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 131	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 132	249	VF	Gunsbo	129		129		World Cup Golf	199
Beast 133	249	VF	Gunsbo	129		1			

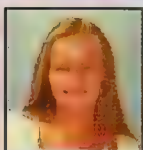
LA CROISSANCE DE LA RED ACTION

Un revenant siège désormais sur les lieux de notre magazine. C'était un homme talentueux ayant acquis une certaine vertu à laquelle nous n'étions pas insensible. Un homme ! dont toutes les qualités et moeurs non voisines des nôtres nous épataient chaque jour. C'était un dénommé Farid. Mais maintenant celui-ci demeure sans but précis n'ayant que pour hobby : jouer à Master Blaster. Il s'est donc fait adopter par la rédaction du magazine et a désormais recouvré le nom barbare de Farida-Tapetta !!! Les Polios quant à eux ont pris du retard dans l'expédition des mags pour les abonnés, alors n'hésitez pas, mais surtout pas à lyncher ces semeurs de zizanie !! De plus, Master-Blaster laisse perplexe Isabelle, qui devant ce jeu si complexe perd sans cesse contre Fabien.

Enfin, chers lecteurs voici les vacances qui approchent. La chaleur dans les bureaux n'en est que plus torride et suffocante. Ainsi, ces ventilateurs "made in Bretagne" brassent des odeurs, quelque peu désobligeantes, de males primitifs en voie de pilosité croissante. En revanche, chacun commence à faire leurs petites emplettes de l'année, Jérôme par exemple, a renouvelé sa garde-robe sexy tel que tee-shirt marcel ou encore polo ultra moulant, des vêtements digne d'une tapette bien fraîche ou du bon franchouillard. Il n'a pas non plus hésité à l'achat d'un pot de graisse à traire afin d'intensifier le bronzage et de bien favoriser la poussée de pustules assez compromettantes. Le monoï pour Isabelle semble de rigueur surtout lorsque l'on passe ces vacances en voiture à traverser la côte atlantique, le bronzage intégral 24 h sur 24 à la plage semble bien compromis Isabelle !! De plus, le petit Fred a la ferme intention de séjourner pour ses vacances dans le sud où il pourra goûter et apprécier la douce saveur du musca, en bref se soûler à en s'en faire péter les neurones!!! Pour certains chauvins ou plutôt chauvines, n'est-ce pas Lydia, le retour dans son pays natal paraît indispensable. Et oui, "ils ont les chapeaux ronds vive la Bretagne, ils ont les chapeaux ronds vive les bretons, mon grand-père et ma grand-mère ont l'habitude de coucher nu, mon grand père y voit pas clair, il embrasse grand-mère au cul....", ceci chers lecteurs est l'hymne de la Bretagne que nous adorons tous au magazine. Quant à Annash Desantosh, elle vash certainementsh allersh aush Portugalsh et mangersh de la moruesh ou des acrash !!! Byesh-byesh à touch et buenas vacaciones !!!



ISABELLE



Et bien voilà, on y est enfin arrivé !!! On a tous tenu bon, on en a même beaucoup bavé, mais ça y'est, nous y sommes !!! Eh oui, au moment où vous lirez ces lignes, certains de la redac' seront déjà en vacances, moi par exemple. Que je vais être triste de ne plus avoir de lecteurs au bout du fil (c'est de l'ironie, faut pas pousser !!!), de ne plus voir les tapettes de la redac' (ça aussi, c'est un peu ironique, quoi que ???), et surtout de ne plus pouvoir foutre de tolle à Fabien à Master Blaster. J'entends déjà ce mauvais perdant hurler que je suis une menteuse, le pauvre, va falloir qu'il s'entraîne énormément pendant les vacances, pour qu'il puisse avoir l'espoir de me battre un jour. Allez, ciao et bonnes vacances à tous.



ANNA

Ca y'est, Séverine est devenue bilingue !!! Cela étant dit, un conseil quand même, attend un petit peu avant de t'aventurer sur les sols utilisant ma chère langue maternelle... Dans tous les cas, ne sois pas triste, lorsque je reviendrai, je ramènerai tout spécialement pour toi et RIEN que pour toi (si, si, j'insiste) toute une valise (qui n'est pas en carton) pleine à rebord de morue !!! Ca te fait plaisir hein ??? Ne me remercie pas, c'est pas la peine.



LYDIA

D'abord, moi je m'en fous, je pars en vacances la première. Ce qui signifie également que je rentrerai la première. De toute façon, en Bretagne on respire, finies les odeurs désagréables de toutes ces tapettes qui empestent le mag (exéptée Isabelle qui me comprend). En Bretagne, on fait aussi "caca par terre et on coupe le zizi de ceux qui font pipi au lit pour en faire des spaghettis" (NDLR : pour ceux qui ne suivent pas, c'est la suite de la chanson de "Ils ont les chapeaux ronds..."). Séverine, si t'as besoin de chansons bien populaires et bien de chez nous, n'hésites pas à venir me voir. C'est le 3ème champs à gauche, après la grande ferme, attention de ne pas marcher dans la bouse de... Ah, trop tard !!! Bon, surtout si vous ne savez pas quoi faire de vos vacances les tapettes, évitez la Bretagne, ne venez pas nous piquer nos crêpes, ni notre bon cidre, bien de chez nous !!!



MANU

Eh oui, la redac' d'Amiga concept a accouché d'un petit dernier, en l'occurrence moi même : Emmanuel dit Manu le gentleman de ces dames (ndlr : là c'est lui qui le dit), dit Manu le redresseur de torts inavoués (ndlr : idem), dit Manu le surfer d'argent vendéen, dit manu l'homme qui a bien connu la belle soeur d'Annie Cordie qui fut en son temps amante insoupçonnée de notre bon ami Fred. Enfin me voilà parmi ces jeunes gens plein de fougue qui composent cette ambiance colorée qu'est la redac' d'AMIGA CONCEPT. Mais cela n'a pas été sans mal, ooh non ! Chers amis, la première fois que je fus introduit dans les bureaux austères et inaccueillants de la redac' je ressentis alors ce que ressens le fan lorsqu'il pénètre dans la loge de Michel Sardou en lui présentant d'une main timide et tremblante un papier gras et froissé sur lequel, la star consentante, aposera sa signature tant convoitée. Certes depuis, ma situation s'est améliorée, en effet la chaîne à laquelle je suis attaché me laissant 3m de longueur je peux atteindre à la fois ma gamelle et l'Amiga 1200 qui m'est généreusement attribué. De toute façon ne vous inquiétez pas je serais là à la rentrée, en espérant que d'ici là j'aurais droit à 2 repas par jour.



FRED

Amiga a trouvé un père adoptif, et ça m'a fait chaud aux aisselles. Un certain David P. pointe dorénavant au chomdu ; et si Escom parvient à redorer, comme il le projette, le blason blasé de l'Amiga, gageons que le bon gros David pointerait bientôt au purgatoire, pour faute existentielle. Sinon, nos pommes ont retrouvé le sourire depuis le départ d'un certain ver, qui commençait à rudement nous pourrir la vie. Il fait de nouveau bon-vivre au sein quasi-fécond de la dac'ré, et ça nous permet d'aborder nos congés impayés avec une sérénité accrue, malgré de nébuleux lendemains. Allez, bonne vac' les zigs (Irmé, en der) !!



FRANCK

S.O.S, S.O.S, je coule, je coule sous le travail, par votre faute. Je maudis ESCOM d'avoir repris Amiga. Non mais sans blague, que suis-je venu faire dans cette galère. Vous n'avez jamais été aussi nombreux à nous écrire, ce qui fait que désormais, je suis comme qui dirait votre esclave. Je vais aller me plaindre au syndicat des amigaphiles moi, comment Isa ? Ca n'existe pas ? Bon, je sais ce qu'il me reste à faire. Je vais filer la totalité de mon travail à Victor, un stagiaire bien consciencieux, et qui connaît par cœur la signification du mot Tapette. Victor, bienvenue au club. Point de vue canular, la dernière trouvaille est un standard interne spécial Roland-Garros et Wimbledon. Bonnes vacances les tapettes, signé Poliotte n°1.



FABIEN

Ouais, d'ailleurs je veux pas dire, mais il n'y a bien que moi qui ai laissé sa chance à Farid sur MASTERBLASTER (c'est tellement bon de gagner !). Les autres sont de toute manière tellement nazes qu'ils prétendent avoir fait le tour du jeu pour ne plus se prendre des tolées même face à des mecs sur le retour, comme Farid. Je ne citerai pas Isabelle par pure charité... Allez je vous souhaite de vous amuser autant que nous pendant nos quelques jours de repos que nous laisse ce numéro d'été. Vous verrez, ça fait du bien de lâcher de temps en temps sa machine et puis surtout on prend encore plus de plaisir de la retrouver.

TOP LECTEURS

Ce mois-ci, pour pas changer, Sensible World of Soccer arrive en tête de ce classement. Quelle surprise ! Soit vous avez peur de ne rien gagner en le détrônant de sa première place, soit vous aimez réellement ce jeu, et vous ne vous en lassez pas. Quelque soit la réponse, nous félicitons Eric GOULIELMAKIS qui a remporté le jeu ATR.

- 1 - SENSIBLE WORLD OF SOCCER (=)
- 2 - CANNON FODDER 2 (=)
- 3 - PINBALL ILLUSION (+6)



DANIEL

Mes dernières vacances à Mourmelon se sont bien passées, j'ai un bronzage superbe sur mes beaux muscles. La preuve ? Isabelle m'admire sur une photo, en treillis avec mon gros tube poli (mon lance-roquettes, bien entendu !!!). Ah le prestige de l'uniforme ! Mais mon goût prononcé du sport (quoique ?), a été stoppé net dernièrement par une grosse entorse de la cheville. Deux semaines de plâtre et deux de convalescence vont donc me forcer à l'immobilisme militaire... M'en fiche, je ferai joujou avec mon Amiga dans la rédac'!!!



FRANCOIS

Sous cette chaleur caniculaire (heum, heum), enchaîné à mon bureau je dépouille votre courrier sans m'en laisser enfin presque car parfois, je me demande si vous ne le faites pas exprès d'envoyer tous en même temps vos coupons. Merci ESCOM de me donner plus de boulot, n'est-ce pas les tapettes ! Je crois que les vacances me feront du bien et il n'y a pas qu'à moi d'ailleurs. Vivement la rentrée pour mieux s'écarter en lisant votre courrier. Bonne vacances à toutes et à tous (les tapetteees, ha ! oui).

THE BEST OF BEST POLIOTE 2



JEROME

Ah, bientôt les vacances... Surtout n'oubliez pas votre Amiga Concept sur la plage ! Je vois qu'on critique nos maillots dit "Marcel", mais sachez, chers lecteurs, que ces T-shirts permettent un bronzage plus important dû à leur échancrure. D'ailleurs, voilà bien un vêtement que je pourrais conseiller à Séverine, car dans le genre blanc-bec, on ne fait guère mieux ! Bref, à tous les adpètes du Marcel, rendez-vous sur la plage cet été.

QUI VEUT GAGNER UN JEU ?

Le TOP de vos jeux préférés fait gagner chaque mois un heureux élu. Vous pouvez à votre tour tenter de gagner l'un des jeux de la «VITRINE DES BONNES AFFAIRES». Pour cela, rien de plus simple : il vous suffit de nous envoyer le classement de vos TROIS jeux préférés, sur papier libre ou bien par le coupon destiné à cet effet. Comme vous êtes nombreux à participer à ce classement et que les dépouillements sont devenus fastidieux, vous n'avez plus qu'à préciser trois jeux, au lieu des dix précédemment demandés. Les points sont comptabilisés de la manière suivante : 12 points pour le 1er jeu, 8 pour le 2ème et 5 pour le troisième.

1.
2.
3.

NOM :
 Prénom :
 Adresse :
 CP et VILLE :

JEU SOUHAITE :
 (à choisir en pages «VITRINE DES BONNES AFFAIRES»)

TEST

AMIGA

DOMARK INTERACTIVE

COURSE DE VOITURE

1 Disk A500 et plus

PAS D'UTILISATION

JOYSTICK 1-2 Joueurs

ANG

SAUVEGARDE

OUI

CHARGEMENT

Excellent

Machines : Tout Amiga

GRAPHISME **70**

ANIMATION **85**

MUSIQUE **55**

BRUITAGE **60**

PRISE EN MAIN **90**

DIFFICULTE **80**

DUREE DE VIE **75**

SENSATIONS **90**

MANIABILITE **92**

AMIGA CONCEPT
75%

COMBINES

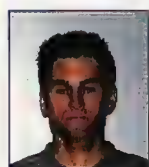
- Essayez tout d'abord de vous entraîner avec la boîte manuelle, l'automatique c'est de la m...
- Faites très attention à la météo du circuit choisi : le choix des pneus en dépend. La gomme dure est déconseillée sous la pluie !
- Lorsque vous arrivez sur un groupe de voitures, rétrogradez jusqu'à la quatrième au max et doublez par l'intérieur.
- En ce qui concerne l'arrêt au stand n'attendez pas le dernier moment et commencez à rétrograder bien avant sinon vous allez vous retrouver, comme un crétin, juste après le stand sans carburant (NDLR : Manu en a fait les frais !!!).

DANS LE MEME GENRE

NIGEL GRAND PRIX
VROOM



**AHHH..LUI COUPER
LE VIRAGE ET LUI
FAIRE UNE QUEUE
DE POISSON A CE
SATANE TEUTON DE
SCHUMACHER, MON
REVE EST ENFIN
EXAUCÉ GRACE A F1
World Championship
Edition DE DOMARK !**



Cela faisait un petit bout de temps que l'on avait pas eu une petite course de bagnoles sur nos petites bécasses chéries n'est-ce pas ? C'est donc avec une certaine joie non dissimulée que je testais le petit dernier de nos grands bretons de Domark : F1WCE le jeu officiel de la fédé internationale ; c'est notre Alain national qui va être content.

**LA VRAIE
SAISON 1994
AVEC LES
VRAIES
ECURIES ET LES
VRAIS PILOTES**

Dans F1 World Championship Edition on choisit sa voiture parmi une des huit plus prestigieuses écuries de F1 (Benetton, McLaren, Ferrari...) Ah! quel plaisir de conduire la Ferrari d'Alesi et d'exploser le meilleur temps de Damon Hill à Monaco (Alesi prendrait enfin sa revanche !). Mais laissons là mes délires de tifosi imbibé de bière pour parler du soft : pas d'intro inutile, on démarre de suite.

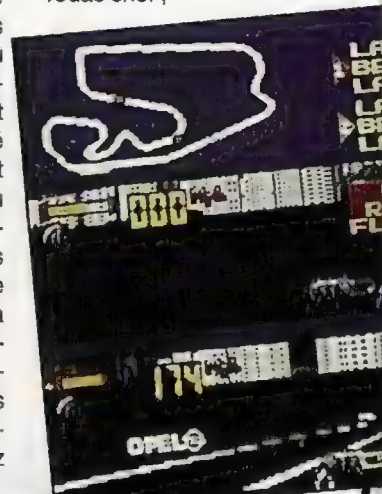
**ATTENTION
PRENDS TON
PEIGNE CA
DECOIFFE!**

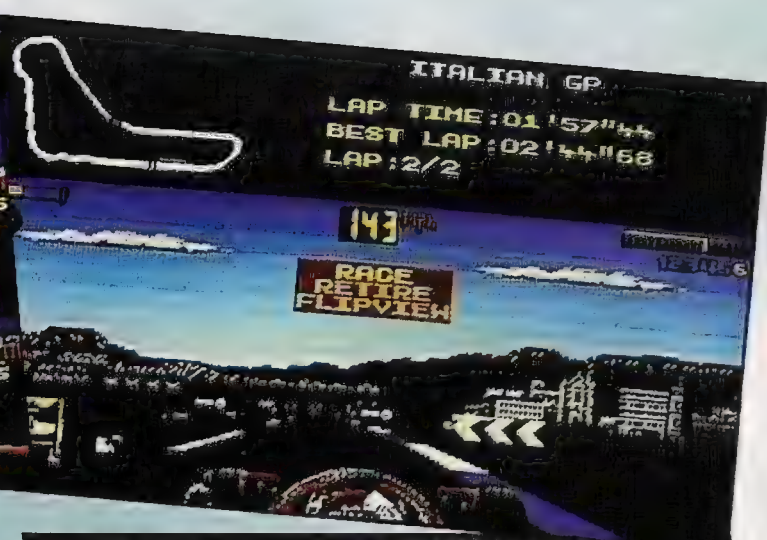
Et oui mon pote, ça arrache un sacré bordel d'enfoiré de paquet de cacahuètes ... Oh là, calmes-toi mon petit manu, fais gaffe à ton ulcère. Bon, à première vue on a affaire à une course de voitures classique, où vous vous trouvez dans le cockpit même du monstre. Et là, vous sentez le gros V12 ronronner entre vos deux esgourdes : la vitesse est le maître mot, c'est le moins qu'on puisse dire (les F1 ont dû suivre une petite cure de nitro-combustion !) : ça fonce, c'est fluide et sans que la maniabilité en souffre. Malheureusement cette v-max, ça se paye et au prix fort : l'esthétisme y a largement contribué. C'est pas très beau mais on s'y habitue (NDLR : euh... là t'es sympa Manu), la musique, quant à elle, oubliez-la, elle est quasi-binaire ainsi que les bruitages qui n'ont, hélas, pas été repompés sur VROOM ; mettez

donc un de vos CD (un truc bien speed de préférence). Et c'est à ce moment là que vous posez LA question qui sommeillait au plus profond de votre subconscient : on peut jouer à deux ou pas ?

**ON PEUT OU ON
PEUT PAS ?**

Hum... J'hésite à vous répondre, non que vous ne le méritiez pas mais j'ai décidé de ne plus courber l'échine face aux sévices corporels et moraux que m'infligent quotidiennement mes rédac chef ;





enfin vous n'y êtes pour rien et je vais donc vous répondre! Affirmatif mes enfants vous pouvez y jouer avec quelqu'un d'autre (votre belle-soeur, le téké de la voisine ou alors l'arrière grand-mère de votre fournisseur de capotes indonésiennes) et en plus il n'y a aucun ralentissement! Vous avez accès à 3 jeux différents : le championnat, un tournoi éliminatoire et un entraînement. Et tout ça à choisir en plein écran ou en split-screen (sans aucun ralentissement). Même si vous êtes un pau' gars sans adversaire, l'ordi va se charger de



Et bien voilà une course de voitures bien sympathique, mais pas des plus originales. Des graphismes qui ne cassent pas des briques, des voitures des plus banales que vous trouvez partout garées au coin de chez vous (du genre Ferrari McLaren...) et des circuits, ben ce sont des circuits, des routes avec des traits par terre, et des virages par-ci par-là. Enfin, c'est pas bien innovant tout ça, mais on se laisse vite prendre à faire une course ou deux de temps en temps, car vous aurez tout de même le choix entre 3 niveaux de difficultés différents, et d'avoir diverses conditions météorologiques. Allez, laissez-vous tenter et conduisez au moins une fois dans votre vie la voiture de vos rêves!

ISABELLE

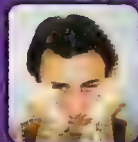
jouer le deuxième. Réglez le niveau de difficulté, le nombre de tours, les conditions météo et c'est parti pour 16 grands prix : Magny cours, Silverstone... si si, ils sont tous là.



UN SOFT PLUS ARCADE QUE SIMULATION

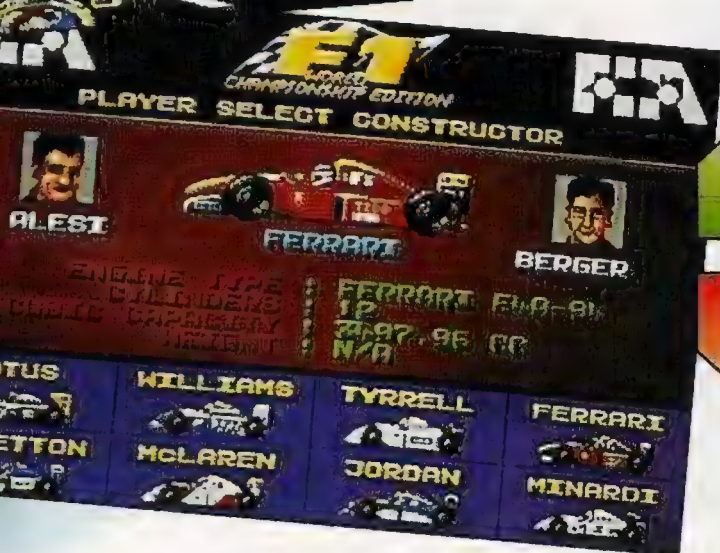
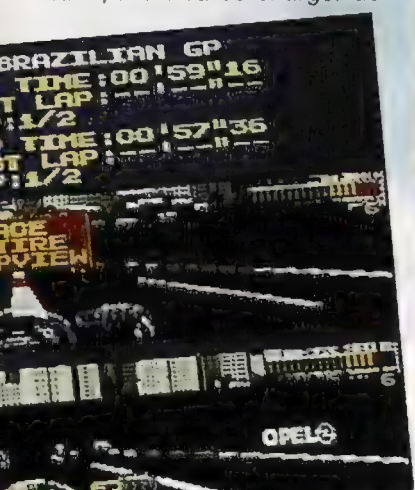
Bon, c'est vrai, les aficionados de la F1 (avec les stats et tout le tintouin) seront un peu déçus par la pauvreté des options et des graphismes. Mais le jeu à deux, l'écran est tout de même très étroit, permet de rattraper les tours en retard qu'il a pris au niveau des options face à un F1 GP (de Microprose). Surtout que le plaisir de conduire tout de suite une des huit voitures les plus rapides au monde reste inchangé, d'autant plus que chaque bolide possède ses propres caractéristiques. Allez bonne route et SVP en sortant du stand... faites gaffe à ma Ferrari!

MANU



C'est vrai qu'on est quelque peu en manque de jeux frais sur Amiga mais de là à nous servir de la resquée de jeu d'il y a 3 ans, il y a un pas à franchir qu'en tant qu'éditeur j'aurais hésité justement à franchir. F1 Edition n'est pas à proprement parler mauvais, mais seuls les nouveaux amigaïstes trouveront leur compte dans ce mélange de VROOM et de ***** Ce ne sont pas des titres qui brillent par leur jeunesse et malheureusement pour F1 ceux qui attendaient du neuf pour leur machine n'aperçoivent que les rides grossières de ce new-old soft. La vitesse est grisante à bord d'une Ferrari mais elle l'est déjà moins au volant d'une 106 Rally. Heureusement que le mode deux joueurs n'a pas été oublié (là c'aurait été le comble du gouffre). Tout de suite les parties s'enchaînent beaucoup plus facilement à bord de votre engin à 10 cylindres, surtout lorsque l'on a en face de soi un pilote s'aplatissant Schumacher et que l'on s'est décidé à incarner Alesi (le nouveau héros d'une France en manque d'hérologie - à ne pas chercher dans le dico!).

FAB



Impressions

FOOT MANAGMENT

3 Disks AGA

INSTALLABLE 2 Mo

SOURIS 1 Joueur

DISPO ANG

SAUVEGARDE OUI

CHARGEMENT Médiocre

Machine : A1200 - A4000

GRAPHISME 89

ANIMATION 75

MUSIQUE 50

BRUITAGE 91

PRISE EN MAIN 93

DIFFICULTE 60

DUREE DE VIE 90

AMBIANCE 75

MANIABILITE 91

MEGA CONCEPT
86%

COMBINES

- . Certains joueurs n'ont pas tellement leur place respectives, je compte sur votre connaissance pour remettre de l'ordre dans certaines équipes.
- . Surveillez bien les commerces, ça rapporte gros...
- . Un fax ou un coup de téléphone, ça sert énormément.
- . Commencez votre saison avec deux nouvelles recrues.
- . Vendez vos remplaçants les moins convaincants.
- . Vous attendez quoi pour l'acheter !

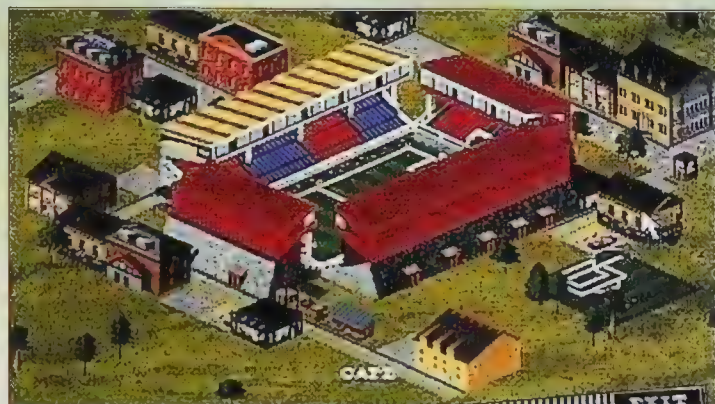
DANS LE MEME GENRE

CARTON ROUGE
PREMIER MANAGER (série)

ULTIME SOCCER

Alors que tous les championnats sont maintenant bel et bien terminés, les programmeurs, eux, persistent et continuent avec l'inévitable objectif de concevoir, encore et toujours, le meilleur jeu de foot pour notre plus grand plaisir. On ne s'en plaindra sûrement pas, du moment que cela ne tournera pas à une avalanche de produits minables.

IMPRESSIONS,
l'éditeur de ce jeu de management, nous a heureusement entendu. Allez, kick off.



aperçu quoi... Et ça tombe bien, puisqu'on chute rapidement sur un logo qui n'est



Le jeu de foot du mois, non pas qu'on l'ait élu comme le meilleur parmi une multitude de softs plus ou moins ressemblants, mais que comme chaque mois on a le droit à notre petit jeu de foot du soir. Moi qui m'étais arrêté à CARTON ROUGE (jeu incroyablement complet et bien réalisé) j'avoue que depuis je palauge carrément dans les différents titres, Manager Soccer, Soccer Ultime, Ultime Manager... bref je sais plus très bien où on en est. Malgré cette suravalanche de produits, il reste là, place pour quelques surprises et heureusement pour U! ULTIME SOCCER (j'ai retrouvé son nom !) en fait partie. Déjà, au niveau de la réalisation il a le mérite d'utiliser en partie les capacités du 1200 que ce soit graphiquement ou au niveau de la rapidité et puis il est archi-complet. A nouveau (après CARTON ROUGE) vous aurez droit aux journalistes, triands de la moindre détail, à vous occuper de la gestion à proprement dite... Ce qu'on peut regretter c'est la représentation graphique des matchs non seulement sommaires mais aussi minuscules !

qu'autre qu'un magnifique ballon. Les considérations sportives vont tout de suite s'arrêter là, les affairistes, que nous sommes, se disent tout de suite, que cette histoire de carrière va coûter bon. De 250.000 à 5.000.000 de dollars vous seront proposés pour débiter vos petites affaires. Franchement, vous faites quoi devant une proposition aussi accrocheuse ? Bref, votre nom est désormais celui de l'entraîneur d'une équipe fondue dans la masse, parmi toutes les réelles équipes du championnat qui vient de se terminer. Les options, quant à elles, nous apportent des petites surprises assez sympathiques. A part le fait de choisir musique ou pas, bruitage ou non, vous aurez aussi le choix de financer les divers commerces autour du stade, de connaître les histoires des joueurs, la possibilité d'assister aux matchs dans tous leurs détails...

ULTIMATE SOCCER MANAGER



Le foot grandeur nature. Ça m'a fait déjà gerber par les narines... à la télé, j'me fends la poire quand les français, marseillais ou le PSGais se ramassent une tôle sur micro, le seul jeu du genre qui ait pu retenir mon attention. L'espace de quelques minutes, c'est le fameux GOAL, en raison de sa perfection technique, mais, foutregaulle, c'est le foot qui aura engendré de plus bidon et dégueulassifiant, y'a pas d'doute, c'est la gestion footballistique. Et vas-y que j'te place mes joueurs en ténacité, que j'te fous celui-ci en attaque, cet autre sur la touche, celui-là au vestiaire, que j'te revende bitruc pour 30 balles ou trucmuche pour 30 patates, que j'te fasse imprimer des T-shirts à l'émblème du club, morzigue ouais. Si y'a un genre de buffle à qui j'me boufferais les couilles de ressembler, c'est bien le type Tapie.

FRED

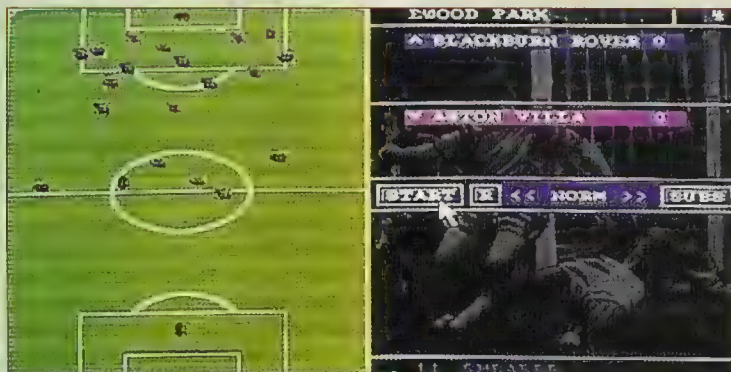
J'AI DIT KICK OFF !

L'écran principal, mes enfants, il est franchement tape à l'oeil ! Des couleurs très accueillantes qui vous donnent rapidement une grosse envie de commencer. On pourrait comparer cet écran à un petit village grouillant de people assoiffés de foot. D'ailleurs, toutes personnes se baladant dans les alentours sont visibles à l'écran. C'est trop cool, on gambade et tout et tout... On peut y trouver : cafés, restaurants, bars, magasins, un stand accueil, un autre pour les programmes, la banque, le

Complet.
Durée de vie.

GOOD BOF

J'ai pas assez de tunc pour acheter Paul Inca
Chargement si non installé



terrain d'entraînement et j'en passe. En cliquant sur le bouton droit de votre méga-souris, vous aurez la possibilité de découvrir un tableau de raccourcis pour les déplacements. Décidemment, ça commence fort bien. Et on continue, vos joueurs s'impatientent et le premier match s'annonce des plus jouissifs. TOUT Y EST ! Pas moins de 20 formations pour l'équipe, toutes les infos sur les artistes de la balle et leurs capacités, contrats, transferts, sponsors, environnement... Sans mentir j'ai pas assez de place pour vous annoncer qu'il ne manque pratiquement rien ! C'est pas magnifique... Lorsqu'on est comme moi trop méfiant, on soupçonne tout de suite qu'il y ait une vipère sous roche. Et ben...heu...ouais, on y reviendra plus tard. Le déroulement du match est assez cool lui aussi, c'est une vue de haut qui vous montrera tous les déplacements des joueurs, ainsi que leurs actions bien entendu. Rapide, lent ? No problemo, quatre vitesses viennent vous speeder les moments les plus chiants. Et tout est présent encore... Pour vous dire, même les journalistes viennent vous poser quelques questions, qui seront sûrement déformées dans les plus fameux torchons sportifs.

ALORS, POINT FAIBLE OU PAS ?

Ouais, un seul, c'est en anglais (shit...). Mais bon, ça reste relativement bénin, mon esprit est décidément trop mal tourné (ndlr : ça c'est moi qui l'ai rajouté). Bref, graphismes hauts en couleur, bruitages convaincants, animation simple mais parlante, ce jeu rentre dans la cour des grands sans aucun problème. ULTIMATE SOCCER MANAGER, moi j'dis oui.

SEBASTIEN



TEST

AMIGA

FRONTIER SOFTWARE

SIMULATION FLIPPERS

2 Disks

1Mo

NON-INSTALLABLE

CLAVIER

1-8 Joueurs

DISPO

ANG

SAUVEGARDE

NON

CHARGEMENT

Correct

Machines : Tout Amiga

GRAPHISME	72
ANIMATION	63
MUSIQUE	60
BRUITAGE	67
PRISE EN MAIN	60
DIFFICULTE	86
DUREE DE VIE	65
ORIGINALITE	60
INTRO	40

AMIGA CONCEPT
73%

COMBINES

. En lançant la bille, faites attention au pourcentage du lancement de celle-ci.

. Quand la bille sort du flipper par une des deux rampes sur les côtés, levez un target, baissez l'autre puis appuyez sur la barre espace pour la faire remonter (c'est connu, mais là ça marche à tous les coups...).

. Pour préserver votre énergie, quand vous en avez marre, stopper net.

DANS LE MEME GENRE

PINBALL FANTASY

PINBALL ILLUSIONS

OBSSESSION

Ouais, vous le savez autant que moi, après PINBALL ILLUSIONS ça risque d'être assez dur pour cette simulation de flippers... Mais bon, nos amis suédois comptent bien nous montrer qu'ils sont capables de nous satisfaire, c'est parti.

TOUCHE PAS A MON JEU !

On connaît depuis le temps les diverses protections de jeux du genre "Ligne 5, page 2, paragraphe 8"... Là, c'est le top, la protection est toute chelou.. Après trois ou quatre essais, le jeu daigne enfin démarrer. Quatre flippers, pour ne pas changer les habitudes, sont à votre disposition. Pour ne pas se tromper, tous ont été baptisés. Le premier s'appelle "Aquatic Adventure", le second "X-ile zone", le troisième "Balls and Bats" et le dernier "Desert Run". Bon point pour lui, ses options sont nombreuses, plus que dans la saga des PINBALL. On peut activer/désactiver musique, jingles et bruitages à volonté (il y a même l'option Bass Boost) et la taille de l'affichage dans le tableau qui se trouve à la base du flipp' est modulable. Comme vous pouvez le constater, dans une tendance générale ce sont des gadgets sonores histoire de faire mumuse...



AVIS

Tiens... un autre jeu de flipper, comment s'appelle-t-il ? OBSESSION, bizarre pour un flip, j'aurais plutôt donné ce titre au dernier film de Tabatha Cash. En attendant le chargement, une question me turlure : OBSESSION va-t-il détrôner PINBALL ILLUSION ? Pas de suspense les enfants, ma réponse est non : évidemment les graphismes sont loin d'être moches mais nos yeux auraient supporté plus de couleurs (180). Pareil pour nos petits zicos, ils auraient peut-être pu se fouler légèrement plus la gratte. Certes on peut jouer à huit mais cette convivialité, inexistante dans les vrais cafés, n'efface pas le manque énorme de jouabilité due à des trajectoires de boule plus qu'aléatoires (en tout cas elles sont loin de coller à celles d'une véritable bille de métal). Et comme en plus le temps de réaction des flips est plutôt lent je n'ai pu effectuer ma fameuse fourchette du diable (NDLR : la foule de ses admiratrices était tellement déçue qu'elle s'est rabattue sur Seb, c'est vous dire !). Pas de bol, la troisième erreur se fait sentir encore plus : il manque le troisième flip en haut de la table. Impardonnable !

MANU



LA FIEVRE DU BAR DU SOIR

Allez, on a les doigts qui tremblent de furie, on veut faire péter les highscores ! On en a les doigts qui tremblotent. Si les graphismes ne sont franchement pas géniaux par rapport à la Référence du genre, on peut tout de même lui reconnaître un style. Comme en plus la version testée est celle du 500, graphiquement il s'en tire donc honorablement bien. Par contre les tympans, eux, durement sollicités, s'attendaient sûrement à mieux. Les musiques ne sont pas capables de vous faire bouger le pied en mesure ou même de vous accueillir sur un rythme entraînant (NDLR : ça me fait penser aux superbes paroles du désormais groupe mythique Début de Soirée). Dommage, d'autant plus que les bruitages, rajoutés pour rallonger la sauce, ne la fait pas prendre de meilleure manière. Que vous soyez seul ou avec sept autres potes, il est temps de jouer.

Un style
de graph

GOOD & BOF

Durée de vie
Prise en main

Jouer, pas tellement en fait, lutter j'dirais. La trajectoire que votre bille trace, vous rappellera qu'il ne faudra pas y jouer juste après avoir bouffé une moussaka. Ses rebonds sont assez louches, comme si cette bille était tirée vers le bas par un putain de gros aimant, rendant la jouabilité plus que rude. Dommage pour la conception des tableaux, où les développeurs avaient dû dépenser pas mal de calories. Tout était fait pour que l'ambiance soit respecté aussi par l'organisation de la table, comme la grande rampe pour le Home-run... Du gâchis de ce côté là, surtout que les flip' (il y en a que deux par table) sont d'une lenteur qui vous rappelle que vous vous trouvez en fait dans une marmite de semoule... Bref, l'animation est touchée. Si toi cher lecteur, tu es réputé comme étant un grand battant, alors là tu y arriveras.

MOI VOULOIR STOPPER NET

Les avis seront en vérité assez partagés, du fait que ceux qui connaissent déjà Pinball seront rapidement fixé(e)s. Par contre ceux qui n'ont pas eu la chance

de le rencontrer joueront sans broncher à OBSESSION. Et après tout, son but n'est que de divertir rapidement le temps d'une partie de cinq minutes (comme un casse-brique) lorsqu'on ne possède pas le temps matériel de se plonger dans un DUNGEON MASTER. Il ne faut pas oublier non plus qu'une version 1200 s'apprête à sortir en Septembre et là PINBALL ILLUSION trouvera peut-être un véritable challenger. Toutes ces petites anicroches devraient donc par bonheur être maquillées, mais reste à savoir s'ils n'en oublieront pas en cours de route. Vous ne verrez pas la couleur de ces modif si votre obsession du flipper vous accroche vraiment, vous ne pourrez certainement pas tenir jusque-là.

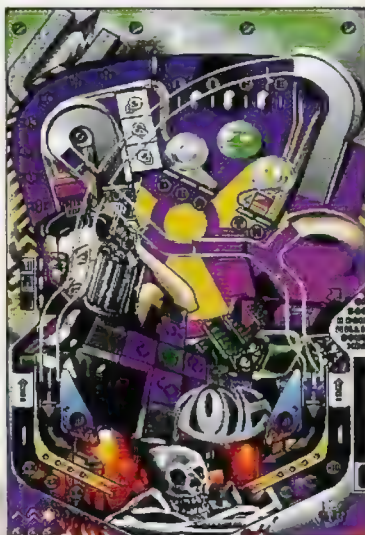
SEBASTIEN



OBSESSION, bien qu'il n'égale pas avec PINBALL ILLU-

SION (pour l'instant), vous procurera beaucoup de plaisir. Au total, 4 tableaux sont à votre disposition, sous un concept bien original pour Balls'n Bat, qui reprend certains termes du Base Ball. Bien qu'il manque un troisième flip à chaque tableaux, et que la bille n'a pas une trajectoire bien réaliste, vous prendrez du bon temps à jouer avec ces flippers. Point de vue difficulté ils y sont allés assez fort, et vous ne pourrez que jubiler chaque fois que vos points augmenteront, car c'est un véritable challenge ! OBSESSION est un très bon jeu qui tourne sur 500, mais pour les possesseurs d'A1200, attendez la prochaine version, elle risque de faire très mal !

ISABELLE



TEST

AMIGA

MICRO PROSE

SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	Excellent

GRAPHISME	60
ANIMATION	/
MUSIQUE	85
BRUITAGE	50
PRISE EN MAIN	90
DIFFICULTE	88
DUREE DE VIE	95

AMBIANCE	90
REALISME	95

93%

COMBINES

Relire attentivement le texte, vous pourrez y pécho pas mal d'indices et d'astuces. Attends d'avoir un bon 50 % de fils de la liberté, avant de déclamer ton indépendance ; le mieux est encore de se rapprocher le plus près possible de 100 %, sans trop attendre évidemment, afin de bénéficier, au plus haut point, des bonus que te procure le mouvement. Un corsaire, c'est t'pête chère, mais ça paye, bonhomme ; c'est rapide, puissant et ça t'permet de piller tes alliés en toute impunité.

DANS LE MEME GENRE
CIVILIZATION
SETTLERS

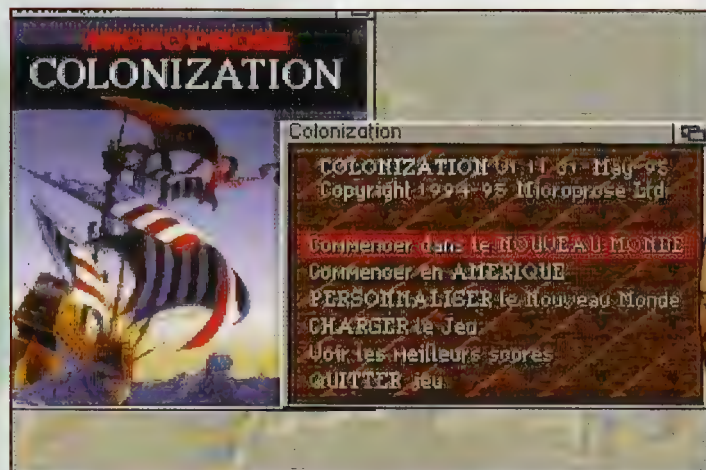
L'amigateur n'a plus grand chose à se foutre sous les dents, que des amuse-gueules éculés, des sucreries un peu acides ou des hors d'oeuvre carrément hors du coup. En attendant la débacle finale ou la renaissance ESCOMienne, venez donc triquer du côté de Colonization, vous n'aurez pas l'impression de paumer vot' temps.



Avant d'être le pays d'asile de Mickey, E.T., Tyson, ou Escobar, l'Amérique était une terre coloniale, celle de toutes les minorités des grandes puissances européennes. Avant encore, c'était une terre de (saine) culture où l'indien aimait à croire qu'il suffisait d'avoir une âme pour être entendu des dieux, et compris de la nature. Mais les colons vinrent, et les emmerd' advinrent, avec leur cortège de Mickey, E.T., Forest Gump, Mickael Jackson... mais n'anticipons pas si loin.

**ON ENTERRE LA
H DE GUERRE,
ET ON
DECHARGE SON
MOUSQUET...**

... sur la tronche des cul-blancs qui vous font chier, ou de ces sales autochtones qui se croient chez eux alors que vous venez de planter votre drapeau

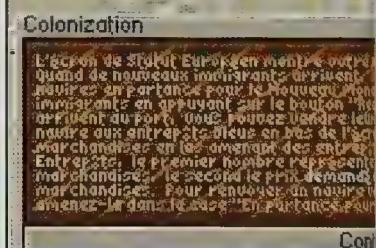


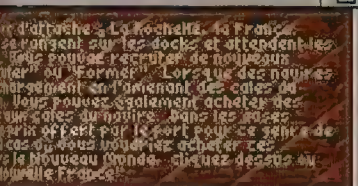
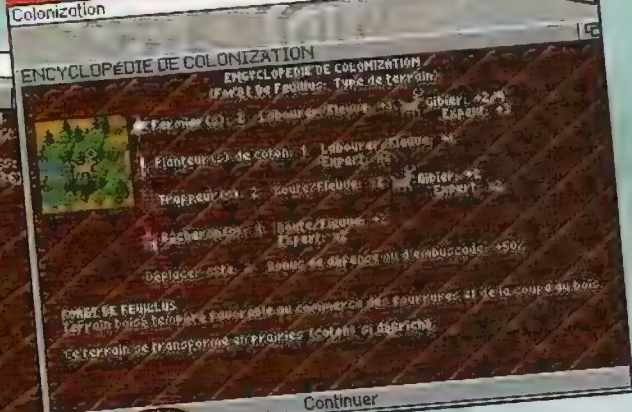
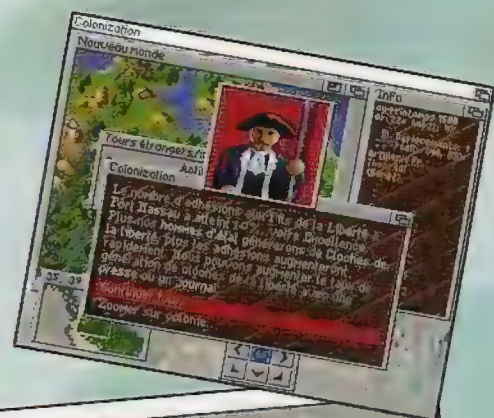
Quand les éditeurs veulent tout va ! Microprose s'est décidé à nous refaire le coup du CIVILIZATION sur notre Amiga. Allez, je le dis carrément : COLONIZATION tout les boules au SIM, CIV. Une utilisation en multi-tâche, une interface "simplifiée" par rapport à son grand frère (ça reste toute fois assez complexe), des graphismes qui ne feront pas jeter des pierres sur nos Amigas, une adaptation véritablement travaillée pour notre bécane (pas de ralentissements intempestifs) et surtout un intérêt aussi grand que celui de jeux comme ELITE et Cie. On se surprend à chaque minutes en train de penser comment massacrer le plus facilement possible (avec le moins de perte) Indiens et autres obstacles du genre conquérants adverses. Vous ferez rapidement un parfait petit Christophe Colomb en deux heures de jeu et vous verrez qu'il devait être beaucoup plus proche de celui de la version cinématographique (1492) que de celui version scolaire.

FAB

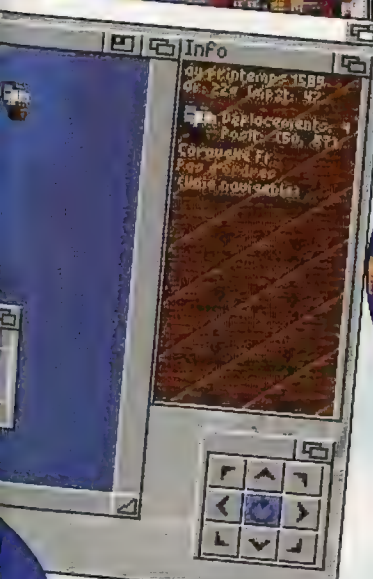
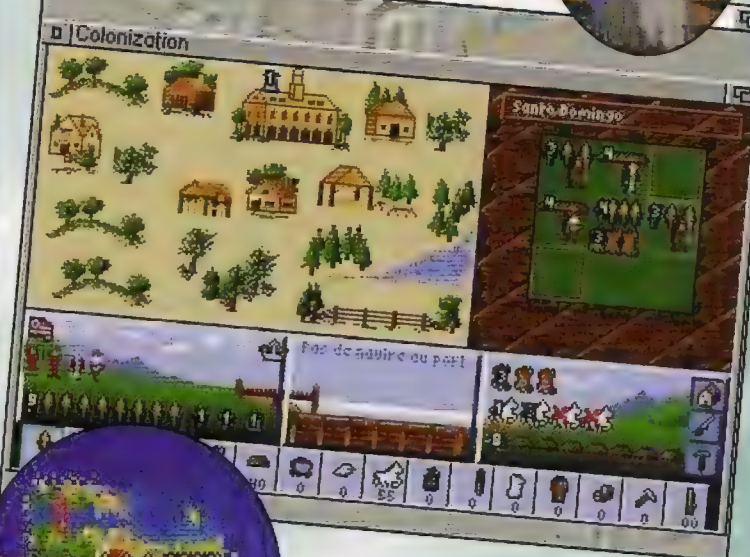
près de leur tipi. Car le périple du Nouveau Monde c'est déjà ça, un indigénocide rabelaisien, qui fût le prix à payer pour déboucher, bien après, sur... Forest Gump. Que misère,

Caravelle Français/e/s arrivant à La





Santo Domingo, du printemps, 1588. Or: 22°



MANU

Vous êtes un passionné d'Histoire, vous êtes un rien mégalomane, vous faites votre lit tous les matins, vous possédez la collection complète de Tintin... Alors si vous remplissez au moins un de ces critères Colonization est la simulation que vous devez posséder et cela dans les plus brefs délais. Pour preuve, il a fallu que j'utilise les plus intelligents subterfuges pour arracher le soft à Fred qu'il gardait précieusement dans le double fond du coffre de sa 104. Pour moi cette simulation est LA simulation : découvrez le nouveau monde, négociez intelligemment avec les indiens, faites des accords commerciaux avec vos ennemis, traquez-les (j'adore ça) et enfin révoltez-vous contre la nation mère lorsque vous êtes assez puissant. Micropose nous a fait là un beau cadeau pour les vacances : le gros point fort du soft c'est, à mon avis, sa durée de vie. En effet il y a tant de paramètres politiques, économiques et sociaux que même les plus exigeants y trouveront leur compte.

MANU

quelle indignité !
Comprenez-moi, j'suis pas contre un bon p'tit génocide, mais quel résultat, putain, quel résultat ! Enfin j'm'empote, j'm'empote et j'laisse le jeu sur le rivage. Revenons donc à nos moutons de colons. Tout commence en 1492, alors que les 4 hyperpuissances maritimes engrangent leur conquête coloniale

des Amériques. Sont en lice, la France (eh ouais, fût un temps où on n'était pas des nains politiques), la Hollande (même parenthèse pour eux), l'Angleterre et l'Espagne. Quatre pays, quatre archétypes de conquête différents : l'Espagne se la joue conquistador, le pays des frometons qui puent pas, commercial, celui des puants, coopération locale, et les rosbeefs s'appuient essentiellement sur le facteur humain, c'est à dire l'immigration. Ces archétypes, durant le jeu, se traduisent cha-

cun par un avantage dont bénéficiera la nation concernée. Ainsi, les colons anglais seront plus faciles à dégotter, et c'est tout juste s'il ne se foutront pas sur la poire pour embarquer, sur vos navires, en direction du Nouveau Monde. La férocité des espagnols vis-à-vis des indiens est retranscrite par un bonus de combat, la puissance



J'ai honneur de ces jeux de stratégies. J'ai déjà du mal à m'en sortir avec mon compte en banque alors avec les finances d'une telle entreprise, pensez-vous ! Faut pourtant reconnaître que ce jeu est assez bien réussi, car bien complet et agréable. Les débutants comme moi n'ont donc pas trop à se casser la tête pour arriver à s'en sortir. On peut remarquer cependant l'absence de beaux graphismes qui enlèvent tout de même une image positive au jeu. Ce petit manque peut malheureusement repousser des débutants, car à vrai dire lorsque j'ai vu le jeu, je n'ai pas vraiment eu envie de l'essayer. Autrement dit il n'y aurait pas eu cet avis, je n'y aurais jamais joué. J'aurais cependant manqué quelque chose, alors vous ne passez pas à côté.

Fabinnou

feront des offrandes si vous leur chatouillez pas trop la plume, pourront former vos colons aux métiers qu'ils maîtrisent, commercer avec vos colonies, renflouer votre trésor si vous décidez de les piller... Votre nation d'origine vous offrira son marché de colons et de marchandises, et constituera, au départ, votre seul lieu d'approvisionnement et de commerce. Au départ, car votre objectif est tout de même de vous affranchir de sa tutelle, et une fois l'indépendance déclarée, votre ancienne patrie représentera le premier de vos ennemis (là réside la belle originalité de Civilization, ce revirement prête un second souffle au jeu). Il sera alors temps de fraterniser avec certaines colonies étrangères afin de ne pas vous fermer toute route commerciale ou de vous en faire des alliés de poids.

se construit petit à petit, et vous y faites ériger un entrepôt, une étable, des docks, une forge, une armurerie, une distillerie, et tout ce qui fait l'activité d'un p'tit colon. Entre-temps, vous avez fait la pareille sur d'autres sites, et vous échangez points de vue et images du monde avec les autochtones (Incas, Hurons, Aztèques...) et les autres puissances coloniales. Tant et si bien que vous créez progressivement un Etat parallèle à votre pays originel, et que vos effectifs commencent à compter nombres d'indépendantistes (en partie sous l'influence des journaux coloniaux, inaugurés par vos bons soins). La Déclaration d'Indépendance équivaut alors à une déclaration de guerre à votre ancien pays, et c'est à vous de sortir le grand jeu.

TOUT JUSTE, C'EST UN GRAND JEU.

Le soft reconnaît le chips AGA ou ECS et se sert de l'environnement graphique d'Intuition pour présenter l'interface en multi-fenêtrages, à l'image du Workbench. L'affichage est excellent surtout AGA et les 17 ziques, des marches militaires jusqu'aux mélodies indiennes, vous fondent à chaud dans le contexte. A prévoir quand même : une carte RAM ou, mieux, accélératrice, afin de patienter un minimum entre chaque tour. Si la version commercialisée est correctement vidée des bugs qui plantait le jeu durant les calculs de tours, et à un stade avancé (notre Colonization était en cours de débogage), les stratégies ont tout à perdre à loucher cette épopée colonialiste.

FRED

EN GROS, ON FAIT QUOI, OU, QUAND, COMMENT ?

En gros, on fait du flouze avec ces colonies, pour gagner son indépendance par l'esprit et les armes. En plus fin, vous débutez avec une seule caravelle et 2 unités de colons (pionniers et soldats), près des côtes américaines, et vous devrez faire le nécessaire pour vous mettre dans tous vos états. Comment on procède ? On débarque ses colons, on prospecte un temps pour dénicher le terrain propice, et on y fonde sa première colonie. On sabre le champagne, parce qu'on est achement jouasse, mais on dessoûle vite parce qu'y a du boulot. On organise son embryon de colonie, on envoie sa caravelle au pays recruter de nouveaux colons : ceux-ci peuvent être déjà qualifiés (menuisiers, mineurs, administrateurs, soldats...) ou bons à rien, et conséquemment plus ou moins efficaces à certains postes. Votre colonie

C'EST AUX AUTRES QUE J'M'ADRESSE : A TOUS CEUX QUI SAVENT PARFOIS TROQUER LEUR JOYSTICK POUR UNE SOURIS.

A ceux-là, donc, j'apprends, avant tout, que Colonization n'est pas un bis de Civilization, c'est un programme foncièrement différent auquel vous êtes conviés. Le premier -ization vous demandait d'asseoir, de faire prospérer et même régner votre civilisation sur l'intégralité du monde. Celui-ci vous fait grand colonisateur d'une nation durant une phase historique bien précise, depuis le découverture du continent ricain jusqu'à l'indépendance conquise par les Etats-Unis. L'évolution scientifique qui faisait le nerf de Civilization disparaît donc ici, au profit d'un développement commercial et politique plus resserré dans le temps. Evidemment, la guerre demeure toujours le point d'orgue de la simulation, mais la stratégie et la diplomatie s'affinent considérablement du fait des 3 types d'intervenants auxquels vous aurez affaire. Les premiers que vous rencontrerez en accostant, les indiens, vous



TEST

CD32



SHOOT' STRATEGIE

1 CD CD32

NON-INSTALLABLE

PAD 1 Joueur

IMPORT FRA

SAUVEGARDE NON

CHARGEMENT Excellent

Machine : CD 32

GRAPHISME	70
ANIMATION	65
MUSIQUE	63
BRUITAGE	79
PRISE EN MAIN	88
DIFFICULTE	93
DUREE DE VIE	96

ORIGINALITE	95
AMBIANCE	86



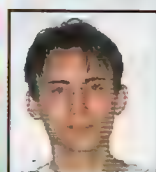
COMBINES

- _ Achetez le plus possibles de renseignements pour connaître en détail la mission même si ça peut revenir cher.
- _ Les détails de la carte, eux, par contre vous pourrez vous passer, le radar dont vous équiperez un des membres de votre milice sera beaucoup plus efficace et rentable pour cibler vos proies.
- _ Partez pour les deux-trois premières missions avec au maximum deux soldats équipés impérativement de médikit, radar et persuadotron (n'oubliez pas les armes non plus).

DANS LE MEME GENRE
POPULOUS
CANNON FODDER

SYNDICATE

Le jeu le plus sombre qu'il m'ait été donné de voir sur micro est enfin adapté sur CD32. Une multitude de fois annoncé sur 1200 et sur CD32... enfin on efface l'ardoise, et on se plonge dans un univers cyberpunk, mais en version virile...



On ne discute pas pour convaincre, on persuade à l'aide de drôles d'appareils. On n'écarte pas du jeu politique certaines personnes gênantes par de complexes manip' journalisteuses, on nettoie à coups d'Uzi. Vous l'avez compris, on se trouve aspirer dans un monde plus proche d'un Leon que d'un L'Affaire Pelican (tant mieux pour nous !). Pour être très précis, vous allez jouer le rôle d'une multinationale arrivée à maturité, en d'autres mots croisée avec la Pieuvre.

profiterez de vos passages en ville pour convertir quelques civils, policiers ou même miliciens adverses (s'ils ne sont pas mentalement trop résistants) à votre cause à l'aide du persuadotron. Vous en viendrez aux armes lorsque vous devrez convaincre des politiciens, et

leurs femmes (si, si c'est dans un des scénar) de la

validité de vos idées, de la manière la plus franche. Vos petits "bons" hommes se trimbalent, à la manière d'un Populous, à travers les cités afin de prêcher la bonne parole. Il

faudra, en plus, que vous gériez votre budget au mieux afin d'acheter de multiples renseignements ou, plus important encore, d'upgrader (pistolet gauss, armures de différents degrés...) vos milices de l'enfer.



Un plaisir de jeu rarement égalé !!

GOOD BOF

Ou est passée l'adaptation CD32 ?



MOI, MECHANT ! TU VEUX
UNE BASTOS DANS
LA CHETRON ?

ET LA
REALISATION DANS
TOUT CA ?

Votre but : dominer le monde ! Les obstacles : d'autres trusts ayant les mêmes penchants mégalomane que vous ! Vous allez devoir, aux cours de missions bien définies, vous accaparer tout ce qui traîne comme matière grise dans un monde pourri jusqu'à la moëlle. La carte vous montrera votre progression en mettant à vos couleurs les espaces mondiaux appartenant à votre cartel. Votre stock de soldat est plein au départ mais comme au fil des missions bon nombre d'entre eux tomberont sous les balles, vous

Si je n'en ai pas parlé dans le long paragraphe précédent, ce n'est pas seulement parce que la technique ne prévaut pas dans ce type de jeu, c'est sur-



tout parce que je n'avais pas envie de casser un jeu qui, par son seul intérêt ne le mérite pas. J'aurais été le premier à applaudir s'ils m'avaient fait une réalisation digne de ce nom, une ambiance sonore utilisant pleinement le support... et bien pour une fois passons-en nous, ce n'est pas tous les jours que vous verrez des p'tits sprites finir dans une mare de sang ou en grillade hurlante.

FAB



J'sais, pas pour vous, mais pour moi y'a comme un air de déjà vu. Syndicate, j'ai sucé jusqu'à la moëlle, et pourtant j'le suçait, au départ, pour m'entraîner à la version AGA. Le malaise, c'est qu'avec le temps j'ai fini Syndicate (enfin j'ai fini par en avoir marre, plutôt, et c'est mon frangin qui s'est chargé de lui régler définitivement son compte) et y'avait toujours pas d'AGAversion à l'horizon. C'est à cette époque que je me suis mis à me poser des questions pataphysiques sur la survie de l'Amiga et ça n'a d'ailleurs pas cessé depuis. Syndicate CD32 vient vraiment tard, 1 an après le soft ECS, et rien a changé, si ce n'est que, maintenant, j'ai vraiment plus envie d'y jouer. Mais pour ceux qui découvrent le jeu, ou qui s'embriment ferme au joypad de l'ère CD32, voyez le test de Fab : il s'est pas cassé le cul, mais il déraile pas trop.

FRED

BEHIND THE IRON GATE

TEST

AGA



Kompart UK LTD

PLATES-FORMES

2 Disks	AGA
NON-INSTALLABLE	
Souris et Clavier	1 Joueur
MAI	ANG
SAUVEGARDE	NON
CHARGEMENT	Bon
Machines : Tout Amiga	

GRAPHISME	63
ANIMATION	71
MUSIQUE	61
BRUITAGE	83
PRISE EN MAIN	67
DIFFICULTE	53
DUREE DE VIE	68

AMBIANCE	84
MANIABILITE	61

AMIGA CONCEPT
69%

COMBINES

_ Dans le premier niveau après avoir ramassé les quelques armes qui traînent par terre ouvrez les trois portes à la suite et cassez-vous le temps que les fauves sortent de leur cages pour revenir après dans la grande salle pour massacrer tout le monde à coups de pompe (de fusil, bien sûr).

_ Si vous n'avez pas assez de mémoire (non je ne parle pas de la RAM), pensez au moins à faire un plan détaillé (de préférence) des lieux.

DANS LE MEME GENRE

DOOM
DOOM2

GROS FLINGUE ET PETITE TETE !

Comment avancer dans le jeu ? - En poussant le moniteur !!- Il y a deci delà des leviers à actionner ou bien encore des clés à ramasser. Comme par hasard vous trouverez des serrures dans lesquelles vos nouvelles clés feront bon usage. Comment retarder l'inévitable ? Autrement dit, comment retarder la fin de la partie. Il suffit d'augmenter le niveau de vie en se nourrissant. Facile à dire mais moins évidant à faire. Pour y arriver il faut manger des morceaux de pain que vous ramasserez par terre ou alors de la boisson. Vous aurez l'occasion de perfectionner votre armure en y ajoutant les quelques pièces récoltées.

LE DOOM DU MENDIANT

Finalement le petit logiciel est assez plaisant, il est simple, tout comme les graphismes d'ailleurs (peut-être un peu trop fade quand même) et les bruitages ne sont pas trop mal réussis.

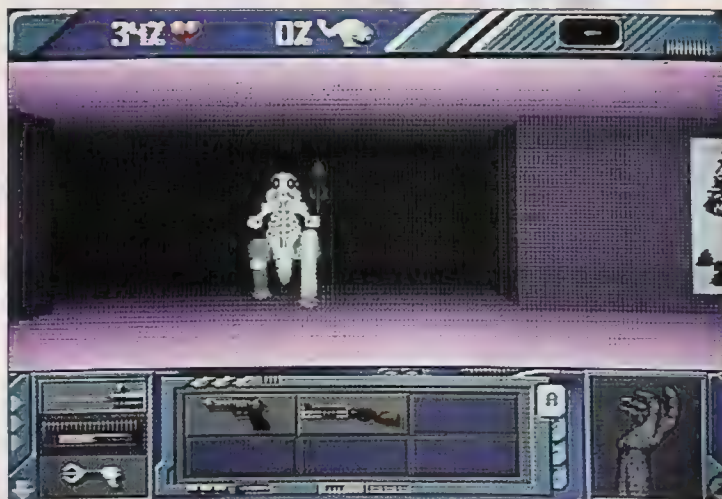


Pour du 500, ça se défend pas trop mal mais était-il réellement besoin de se lancer dans l'adaptation d'un genre (le DOOMlike) qui ne suppose qu'à priori que des "grosses" bécasses susceptibles de créer un minimum d'ambiance grâce à un réalisme très poussé. Les bras laissent ici place à un curseur en forme de main, lorsque votre perso est armé une cible nous ferait croire qu'on est en train d'utiliser un fusil à pompe... bref les programmeurs ont été obligé d'y aller à l'esbrouffe totale pour plonger le joueur dans un pâle-semblant de DOOM qui aurait légèrement revisité avec un DUNGEON MASTER. Enfin j'attends quand même beaucoup plus d'un ALIEN BREED 3D. Il est vrai uniquement prévu sur 1200 et CD32 !

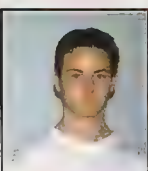
FAB

Bref BEHIND THE IRON GATE vaut le détour, en tout cas pour les possesseurs d'Amiga 500.

Fabinnou



Bienvenue dans BEHIND THE IRON GATE, le petit dernier dans le domaine du labyrinthe DOOMiste. Le même style rempli de robots suffisamment armés pour vous faire perdre une partie en un clin d'oeil.



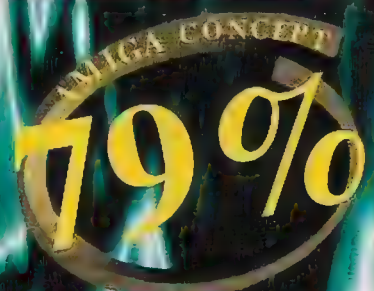
Le but de ce jeu n'a rien de surprenant puisqu'il reste le même depuis que ces softs existent. Il n'est donc pas nécessaire de rappeler le but du jeu. Si ! Vous voulez ? Bon alors je vous le dis. Il faut trouver la sortie du labyrinthe, et puis en sortir sans se faire briser la tête. Heureusement il y a plusieurs niveaux et plus vous les passez, plus ils sont durs (NDLR: là je vous épate, hein!). Comment pas se faire briser la tête ? Vous commencer la partie sans aucune arme, et merde ! (réflexion basique du débutant). Servons nous donc un peu de notre tête en analysant le problème : Qui dit pas d'arme, dit qu'il faut en trouver et donc dit qu'il y en a forcément sur le parcours. Bingo ! Vous prenez la première à droite, à gauche et encore à droite pour vous trouvez un super flingue, un gros fusil et des munitions. Comme quoi la réflexion ça paye... En plus il n'y a aucun obstacle sur votre parcours, alors que demande le peuple.





AVENTURE	
10 Disks	A500 1Mo
INSTALLABLE	
SOURIS	1 Joueur
NOW	FRA
SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	Bof
Machines : Tout Amiga	

GRAPHISME	69
ANIMATION	58
MUSIQUE	72
BRUITAGE	73
PRISE EN MAIN	81
DIFFICULTE	84
DUREE DE VIE	89
AMBIANCE	85
ERGONOMIE	74



COMBINES

_ N'oubliez jamais d'utiliser le placement stratégique pour éloigner vos combattants les plus faibles, archers ou autres magiciens de la ligne de front.
_ N'hésitez pas, pour la troisième partie, à embaucher des mecs rien que pour leurs thunes. C'est pas très moral mais tant que ça rapporte. Et puis si le mec est plus un fardeau qu'autre chose, un petit coup de poignard suffira.
_ Achetez donc le numéro où nous avons testé ISHAR III et vous en saurez tout de suite beaucoup plus sur le comment du pourquoi !

DANS LE MEME GENRE
DUNGEON
MASTER

ISHAR

C'est vraiment la misère ! Les éditeurs ne se fatiguent même plus le cerveau pour nous pondre un bon jeu. Ils se contentent, tout simplement, de nous refiler des budgets ou des compil. A la limite ça nous refile des boutons, à moins que ce ne soit de bons produits...



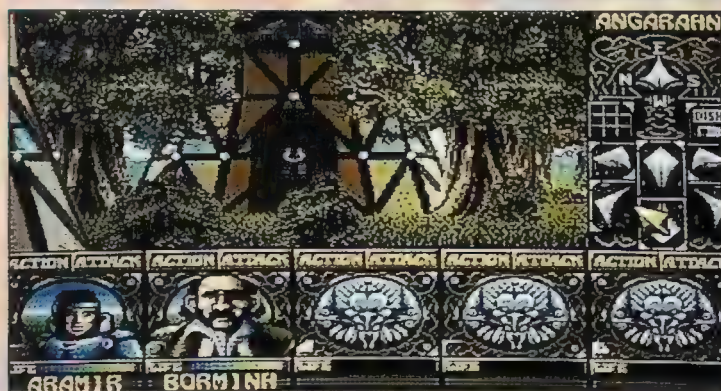
Ishtar I, II et III sont désormais disponibles ensemble, dans la même boîte. Super... Quelle émotion ! Bon, c'est vrai, on peut pas dire le contraire, ISHAR I, à sa sortie, était très innovateur, ISHAR II est une suite qui a fait du bruit, et ISHAR III n'a absolument rien à prouver. Mais tout ça, c'était à leur sortie (et ça date un peu, quand même !). En fait, il s'agit là de trois excellents produits. L'action vous prendra et vous obligera à squatter pendant de nombreuses heures votre bécane. Et en réfléchissant bien, ces nombreuses heures ne seront pas perdues. Elles sauront faire patienter l'Amigaphile que vous êtes jusqu'à ce que les logiciens ne recommencent à déferler. Ce message s'adresse, bien sûr, à ceux qui n'ont pas au moins un ISHAR chez eux. Pour les autres, à la rigueur, il vous reste votre main ; rien n'est perdu...

LE TEMPS DES COMPIL'

Pour les scénarios, on va pas se fatiguer, hein ! On reprend les anciens mags et on s'instruit... Un monde bien tranquille menacé, trois fois de suite par de dange-

reux maniaques de la magie noire. Tous les éléments sont rassemblés pour créer une ambiance épique digne des plus grands jeux de rôle. Des options très originales pour certaines, embauches, licenciement ou assassinat pour ceux dont personnes ne souhaitent le départ, enfin une vraie psychologie des perso ! Et si au niveau de l'interface pas grand chose à nouger (on s'y retrouve sans avoir à relire à chaque fois la doc) ce qu'il faut retenir, c'est qu'entre le premier et le dernier épisode, on constate une véritable amélioration technique. Les sons et musiques sont de bien meilleure qualité, les graphismes sont criants de vérité pour le troisième épisode (digs...). On peut pas faire plus court et plus précis... Finalement, Silmarils ne s'en sort pas trop mal. On aurait plutôt espérer un ISHAR III en budget, mais vous savez, business is business... Il faudra vous contenter du peu qu'on trouve en ce moment. C'est pas tous les jours qu'on se tape un simili-Donjon Master fois trois. Ce qui est chouette, qu'on aime ou qu'on n'aime pas, pour le moment dans le genre on a que ça à mettre dans son mange-disques (en attendant DUNGEON MASTER II prévu pour septembre si tout va bien). Pfff ! Sortez-nous des nouveautés ! J'en ai marre, j'raccroche, tchao !!!

FARID



Y'en a 3 pour le prix d'1

GOOD BOF

non, y a pas à se plaindre



Quoi ! la compile des trois Ishtar. C'est pas possible.

Silmarils nous l'a enfin sortie, avec la légende de la forteresse, les messagers du destin et les sept portes de l'infini. Evidemment, les vétérans des jeux de rôles (micros) connaissent déjà la célèbre trilogie mais pour vous, messieurs les novices, ça va être le pied et je vous envie (ça ne se vit qu'une fois). Ahn redécouvrir ces longues quêtes, ces musiques entraînantes, ces formidables graphs en 3D bit-map. Quel plaisir ! Aucun des trois épisodes n'a été modifié, l'ergonomie est toujours aussi bonne (surtout dans le 2 et le 3) : commencez par vous faire la main sur Ishtar 1 puis enchaînez nuit blanche sur nuit blanche pour venir à bout des autres. Et pour ceux qui n'ont découvert qu'un volume de la saga, un petit conseil : sautez sur la compil' et faites-vous la totale, c'est comme le Seigneur des Anneaux de Tolkien ou Starwars, il faut se les refaire régulièrement.

MANU

MEGATRAVELLER

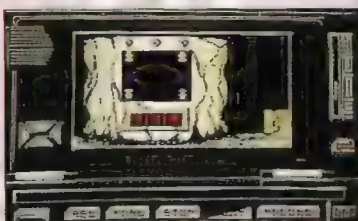
Une petite virée dans l'espace pour de multiples aventures, du genre STAR TREK, ça intéresse quelqu'un ? Ok, ça tombe bien, baisse les yeux lecteur, voici ton test.



C'est une histoire qui se déroule dans un futur proche lassant tellement il a été usé et réutilisé, dans lequel les galères sont plus que nombreuses (pas le genre petites couilles). Navrant, complètement navrant, comment peut-on remédier à des événements aussi tristes et inévitables. Qui ? Mais ouuuuuuuh, c'est toi lecteur, dans ce jeu, tu vas devoir manipuler une escouade de 5 warriors, où tu montreras à ces aliens de (...) que tu es le plus fort, ouaaaaaaiiii... Bon, si tu veux, achète, si tu veux, met la disquette dans ton lecteur adoré mais un petit conseil lis préalablement la notice de 70 pages. En-



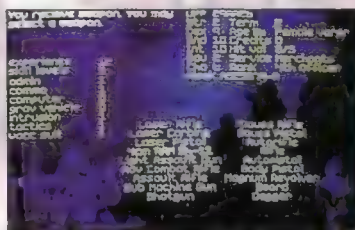
suite, rencontre avec joie le menu où tu découvriras les diverses possibilités d'action. Commencer une nouvelle partie, créer tes personnages ou prendre ceux par défaut, choisir tes préférences pour débiter. Qu'ils se nomment Shoonn la taupe ou



Ludo le coussin à pets, de toutes manières il t'en faudra cinq. Après quoi tu trouveras un homme qui te divulguera ta mission que tu devras accepter (ndlr : il s'appelle Jim et il a une mission hautement dangereuse à vous confier. Si vous, ou l'un de vos agent, êtes amenés à vous faire capturer...) Pour la première, c'est une invasion de slimes qui terrorisent la population d'une planète où les montagnes sont reines. Le contrôle s'effectuera par ta souris d'amour et toutes tes actions te seront alors possibles. Ensuite, tu désigneras un vaillant leader, histoire de pas

se paumer dans un cratère de vingt mètres. Remarque, pas trop de problèmes, tu auras un superbe écran de contrôle où tu verras pleins de choses, même les choses les plus mystérieuses. Et puis rencontre des gens de toutes origines avec l'écran principal, où tu pourras utiliser et prendre tel(s) objet(s), zieuter le globe et faire des zooms si tu as perdu tes spatio-lunettes, attaquer les méchants vilains qui adorent te barrer la route et effectuer toutes les opérations de routines. Par une vue panoramique de haut, tu dirigeras tes gars dans les chemins des villes que tu devras visiter. Telle est brièvement l'histoire que tu dessineras au fur et mesure grâce à MEGATRAVELLER 2. A part un intérêt attirant, les graphismes te hérissèrent le poil, la musique t'endormira mais du courage tu auras. Oui, telle est l'histoire...

SEB



TEST

AMIGA

empire
SOFTWARE

AVENTURE / ACTION

3 Disks	512 Ko
NON-INSTALLABLE	
SOURIS	1 Joueur
DISPO	ANG
SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	Galère
Machines : A500 - A500+ - A2000	

GRAPHISME	45
ANIMATION	43
MUSIQUE	68
BRUITAGE	62
PRISE EN MAIN	68
DIFFICULTE	70
DUREE DE VIE	62

AMIGA CONCEPT
67%

**AVEC CETTE CHALEUR,
NOTRE PIN-UP NE PEUT
QUE SE DENUDER
D'AVANTAGE !!
TOURNEZ LA PAGE...**

JEUX ACTION

Dynamite War 2
Il faut l'atter les autres avec du TNT et rester le dernier.
Amiga 500+, 600 et 1200

Mine Runner
Le classique Load Runner avec quelques nouveautés.
Amiga 500+, 600, 1200

Strike'n'Spares
Un superbe jeu de Bowling pour un ou deux joueurs.
Amiga 500+, 600 et 1200

Top Gear 2
Une préview d'un excellent jeu de courses de voitures.
Amiga 1200 uniquement



Cybergames
Un très bon jeu de baston plein de brutalité, génial.
Amiga 1200 uniquement



Starwoids
Protégez les rebelles en fuite avec votre vaisseau X-Wing.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Wacko
Un bon jeu de plates-formes colorés et très bien réalisés.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

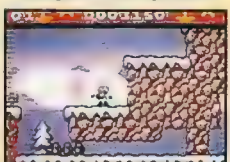
Boing
Vous guidez une boule vers la sortie de chaque niveau.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Bacman
Le Pacman s'est fait faire un lifting, plein de nouveautés.
Amiga 1200 uniquement

Solo Assault
La guerre des étoiles comme si vous y étiez, tout y est.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Megaball III
Le meilleur jeu de casse-briques, plein de surprises.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Smidge
Libérez vos potes pingouins et ramassez tous les bonus.
Amiga 1200 uniquement



Missiles Xenon
La ville est attaquée par des missiles et des vaisseaux.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



Zalycon
Shoot et aventures, tous les jeux sont réunis en un seul.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Massacre
Lancez les ballons explosifs sur les joueurs adverses.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Xenex
L'Astéroïdes ultime, le vaisseau est superbement maniable.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Intruder Alert
Vous êtes entré dans une forteresse très bien gardée.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Karaté Master
Défendez votre honneur et votre peau dans ce jeu de baston.
Amiga 1200 uniquement

Zombie Apoc 2
Pas la peine de réfléchir, tout ce qui bouge doit mourir.
Amiga 1200 uniquement

OG the Caveman
Vous OG, homme des cavernes OG devoir libérer femme.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



Power Battle
Duel à mort entre 2 vaisseaux qui luttent contre la gravité.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



Moose Drive
Une superbe course de voitures en vue de dessus, excellent.
Amiga 500+, 600 et 1200

Nanofly
Un mini-vaisseau, des méga niveaux et plein de dangers.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Apple Jack
Des bestioles vous empêchent de manger toutes les pommes.
Amiga 1200 uniquement

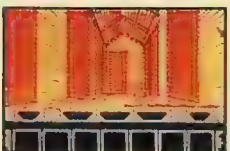
JEUX RÉFLEXION

Multiplex
Selon le principe du Taquin il faut replacer les carrés.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Cognition
Tournez les roues dentées pour faire coïncider les couleurs.
Amiga 500+, 600 et 1200

Equality
Rassemblez les pièces pour reformer des formes précises.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Dead of Night
Un superbe jeu d'aventure qui propose une enquête policière dans le manoir de Morteville, jeu en anglais.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



Pyramid Games
Il faut poser des pièces sur un damier en utilisant les couleurs.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Toobz
Il faut diriger les boules de la bonne couleur dans le bon trou.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Manic Ball
Il faut maintenir la balle en équilibre et prendre les bonus.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Loop D Loop
Placez les bouts de tuyaux qu'on vous refille pour former des boucles. Un excellent jeu de Pipeline.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



Atom Z AGA
Jouez avec des molécules pour reconstituer des symboles.
Amiga 1200 uniquement

Evil Doom
Une préview d'un jeu de rôle avec une ambiance stressante.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

EPS
Placez des pièces en respectant les formes et les couleurs.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Zillo
Dirigez votre boules pour éliminer les briques de la même couleur, attention aux briques meurtrières, génial.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



UTILES - DIVERS

Aural Illusion
Un bon logiciel de retouche d'échantillons sonores au format IFF, tout y est pour faire du très beau boulot.
Amiga 500+, 600 et 1200



Gestion Bancaire
Un bon logiciel de gestion de compte en français, utile.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Filer 3.0
Un très bon logiciel de gestion de fichiers simple et efficace.
Amiga 500+, 600 et 1200

Sound Machine
Conversion de fichiers sonores aux formats WAV, VOC, IFF...
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Nexus 7
Andromeda a remporté la Party III avec cette superbe Démo pleine d'originalité et de prouesses techniques.
Amiga 1200 uniquement

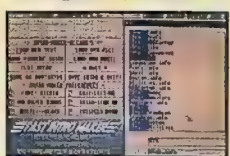


Roots
Si Sanity se fâche, ça donne cette démo pleine d'exploits.
Amiga 1200 uniquement

Virus WorkShop 4
La version 4.7 du meilleur antivirus actuel, indispensable.
Amiga 500+, 600, 1200

WB3 BackDrops
De nombreux fonds d'écran pour varier son Workbench.
Amiga 1200 uniquement

Fast IntroMaker
Le logiciel idéal pour faire vous même des mini-demos que vous pourrez placer au boot de vos disquettes.
Amiga 500+, 600, 1200



Bartender
Les recettes de nombreux cocktails pour cet été, en anglais.
Amiga 500+, 600, 1200

Spectrapaint
Un excellent logiciel de dessin très complet et simple.
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Turbo Cat
Pour faire le catalogue de ses logiciels très facilement.
Amiga 500+, 600, 1200

CHARMES - ADULTES

Erotic 20
Erotic 21
Erotic 22
Erotic 23
Erotic 24
Erotic 25
Les six disquettes Erotic contiennent des images de jeunes filles en tenues sexy. (disquettes pour adultes)
Amiga 500, 500+, 600, 1200



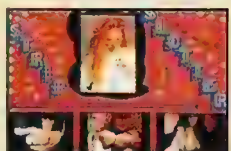
X Mania 25
X Mania 26
X Mania 27
X Mania 28
X Mania 29
X Mania 30
Les six disquettes X Mania contiennent des images X et le logiciel pour les voir. (disquettes pour adultes)
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Hot Numbers
Un jeu de réflexion qui récompensera vos efforts avec des Mangas érotiques. Jeu réservé aux adultes
Amiga 500+, 600 et 1200



X Extrême 13
X Extrême 14
X Extrême 15
X Extrême 16
X Extrême 17
X Extrême 18
Les disquettes X Extrême contiennent des images très osées et très inhabituelles. (disquettes pour adultes)
Amiga 500, 500+, 600, 1200

Strip Slotter
Un jeu de Jackpot où les images affichées ne sont pas des fruits mais des filles. Jeu réservé aux adultes
Amiga 500 (1Mo), 500+, 600



Ces logiciels ont été testés dans la Rubrique DP de AMIGA Concept

La collection de MANGAS

Note 89 %

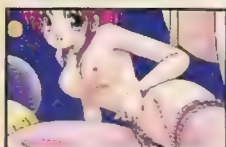
32 disquettes qui regroupent les meilleurs MANGAS qu'on a pu trouver, il y en a pour tous les goûts, érotique ou plus hard. Ces disquettes fonctionnent sur Amiga 500, 500+, 600 et 1200

- | | | | |
|-----------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Mangas 1 | <input type="checkbox"/> Mangas 9 | <input type="checkbox"/> Mangas 17 | <input type="checkbox"/> Mangas 25 |
| <input type="checkbox"/> Mangas 2 | <input type="checkbox"/> Mangas 10 | <input type="checkbox"/> Mangas 18 | <input type="checkbox"/> Mangas 26 |
| <input type="checkbox"/> Mangas 3 | <input type="checkbox"/> Mangas 11 | <input type="checkbox"/> Mangas 19 | <input type="checkbox"/> Mangas 27 |
| <input type="checkbox"/> Mangas 4 | <input type="checkbox"/> Mangas 12 | <input type="checkbox"/> Mangas 20 | <input type="checkbox"/> Mangas 28 |
| <input type="checkbox"/> Mangas 5 | <input type="checkbox"/> Mangas 13 | <input type="checkbox"/> Mangas 21 | <input type="checkbox"/> Mangas 29 |
| <input type="checkbox"/> Mangas 6 | <input type="checkbox"/> Mangas 14 | <input type="checkbox"/> Mangas 22 | <input type="checkbox"/> Mangas 30 |
| <input type="checkbox"/> Mangas 7 | <input type="checkbox"/> Mangas 15 | <input type="checkbox"/> Mangas 23 | <input type="checkbox"/> Mangas 31 |
| <input type="checkbox"/> Mangas 8 | <input type="checkbox"/> Mangas 16 | <input type="checkbox"/> Mangas 24 | <input type="checkbox"/> Mangas 32 |

MANGAS 18



MANGAS 24



MANGAS 30



☐ Dithel in Space

Vous êtes un cosmonaute sur une planète inconnue. A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



Note 92 %

☐ Megablock II

Un très beau jeu de Tétris avec des écrans très colorés. A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Note 75 %

☐ Potatoz

Deux petits personnages se promènent dans un tableau en essayant de coincer l'autre. Amiga 1200 uniquement

Note 95 %

☐ Tricky Quicky

Un petit lapin parcourt les nombreux niveaux de ce jeu. Amiga 500, 500+, 600, 1200



Note 89 %

☐ Mindchaos

Un superbe jeu de réflexion qu'il faut réserver aux plus courageux et à ceux qui maîtrisent le calcul mental. Sinon, vous deviendrez fou. A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Note 85 %

☐ Bomber 2000

Un excellent shoot'em up dans le style de Defender bourré d'ennemis arrivant de tous les cotés à la fois. Un jeu très rapide et génial. A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Note 92 %

☐ Weapon Master

Un jeu de baston 100% pure hémoglobine qui met en scène des personnages armés d'une épée, d'un gourdin ou d'autres armes bizarres. A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Note 89 %

☐ Cyberteck Corp.

Un jeu dans le pur style du génial ALIEN BREED, vous êtes prisonnier dans les couloirs de Cybercity plein de Cyberblobs dangereux. Amiga 1200 uniquement



Note 97 %

☐ A to Z Paint

Un logiciel de coloriage qui permet à un enfant de débiter en informatique en s'amusant. Tout est simplifié pour qu'il travaille seul. A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Note 91 %

☐ Artistix

Un logiciel de dessin avec un grand intérêt éducatif car sa conception très simplifiée permet à des enfants de l'utiliser très facilement. A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Note 89 %

☐ Fracas

Un super duel de Walkers en 3D pour deux joueurs. Amiga 1200 uniquement



Note 95 %

☐ Knight

Une superbe aventure dans un château fort, deux chevaliers tentent de libérer la princesse. Mais, ce ne sera pas si facile, le château est immense et les passages secrets ne manquent pas. Sons et graphismes géniaux. Amiga 500+, 600, 1200

Note 89 %

☐ Malédiction

Un superbe jeu d'aventure graphique en 3D entièrement en français. Trois guerriers doivent détruire la pierre de vie qui donne à Xanthior tout ses pouvoirs. Xanthior utilise ses pouvoirs pour semer la terreur et plonger le monde de Sortilla sous sa domination tyrannique. Il faut libérer le mage créateur de la pierre de vie et détruire définitivement Xanthior. Amiga 1200 uniquement



Note 98 %

☐ Mangled Fenders

Un bon jeu de Stock-Cars avec de nombreuses surprises. Amiga 500+, 600, 1200

Note 79 %

☐ Alien Frenzy

Deux petits personnages se promènent dans un tableau et tentent de s'entre-tuer, délirant. Amiga 500, 500+, 600, 1200

Note 68 %

☐ U.P.D.

Un jeu qui regroupe avec succès trois styles de jeux très différents, shoot'em up, Kill'em up et stratégie. Le résultat est très intéressant. Amiga 1200 uniquement



Note 96 %

☐ Black Dawn 94

Un jeu qui comblera les amateurs de jeux d'aventure et de promenades dans des labyrinthes en 3D bourrés de monstres plutôt hostiles. A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Note 89 %

☐ Compta

Entièrement en français, ce logiciel de comptabilité est très performant au point de convenir à une société. Il dispose de fichiers d'aide. A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Note 75 %

☐ Happy Monster

Un bon jeu de plates-formes très beau et très amusant. Amiga 500, 500+, 600, 1200



Note 63 %

F.I. Loisirs

Certains logiciels sont sur plusieurs disquettes

☐ = 1 disquette

☐ ☐ = 2 disquettes

☐ ☐ ☐ = 3 disquettes

Tarifs des disquettes

3 disquettes = 49 francs
6 disquettes = 89 francs
10 disquettes = 119 francs
20 disquettes = 199 francs

FLOPPY INTERNATIONAL

18 Avenue du Maréchal Juin
54000 NANCY

83 90 28 00

Bon de Commande

☐ OUI

Je désire bénéficier de la sélection de F.I. et AMIGA Concept et je commande les disquettes suivantes.

Je commande _____ disquettes

F

Participation aux frais d'envoi

+ 25 F

TOTAL À PAYER

F

NOM : _____ Prénom : _____

N° : _____ Rue : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Ci joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY

☐ Carte de crédit

Nom : _____

☐ Chèque

N° : _____

☐ Mandat

Date d'expiration : _____



TEST

AGA

SUBWAR 2050

C'est bien dommage ! Beaucoup de chose à dire sur cet excellent jeu de Microprose, mais une demi-page c'est une demi-page, n'est-ce-pas Isa ! (NDLR : y'a pas assez de place Farid !!!)



Comment remercier ces crapules de chez Microprose ! Ce chef-d'oeuvre

de la simulation sous-marine en est la raison. Il suffit de se rendre compte : on est plongé dans les eaux troubles à en être trempé. La 3D est tellement bien foutue (en s'en fout finalement du mapping !), la richesse du jeu est tellement ample, qu'on a à disposition un monde magnifique mais inaccessible sur notre écran. D'ailleurs, à propos d'écran, les photos parlent d'elles-mêmes... En fait, dans SUBWAR, vous



incarnez un pilote de sous-marin mercenaire. Vous vous battez pour défendre votre territoire dans les profondeurs. Il est possible de piloter quatre sous-marins différents dans des endroits aussi nombreux que le nombre d'océans ornant notre planète. Vous aurez même la joie d'observer les grands poissons et autres

mammifères marins sillonnant la flaque d'eau dans laquelle vous vous trouvez. Ajoutez à cette bombe de superbes combats, et vous obtenez CA !

FARID



C'est un budget maintenant

GOOD BOF

Je n'en vois pas !

SIMULATION SOUS MARINES	
3 Disks	2Mo
NON-INSTALLABLE	
Souris et Clavier	1 Joueur
DISPO	ANG
SAUVEGARDE	OUI
CHARGEMENT	Rapide
Machines: A1200 - A4000	

GRAPHISME	86
ANIMATION	91
MUSIQUE	71
BRUITAGE	73
PRISE EN MAIN	87

85%

TEST

AMIGA

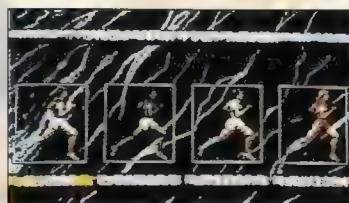
INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE

Une chose est sûre : INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE n'est pas ce qu'on pourrait appeler une nouveauté, bien au contraire. D'ailleurs, voilà un jeu qui inspire l'esprit olympique (...!!!!!!).



Ce qu'il faut savoir dans ISC, c'est qu'il n'est pas mal, - pour l'époque ! -.

On s'en rend vite compte quand on lorgne les graphismes. Ce jeu est constitué de six épreuves sportives qui feront de votre poignée, un endroit tellement bien développé, qu'on pourrait penser que vous auriez utilisé votre main à d'autres fins ! On se souvient tous de cette époque, où les manettes

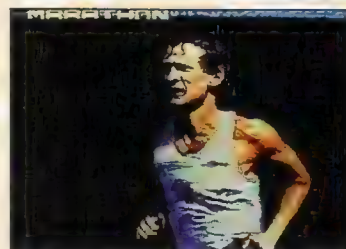
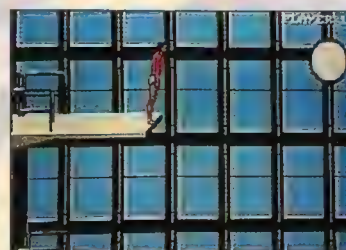


ne cessaient de se briser à cause de ce genre de jeux. Ceux-ci exigeaient des manipulations contraires aux lois de la résistance des matériaux. Le marathon, le plongeon, le saut à cheval, la natation, le cycling et le tir, rien que ça pour varier les plaisirs.

Deux épreuves sont en vue 3D : les cabrioles à dos de bourricot et la course de vélo. C'est fluide, c'est moche et ça sonne bien. Qu'on se le dise, l'épreuve du plongeon est loin d'être du gâteau ! La difficulté est telle, pour effectuer des figures avant de toucher l'eau, qu'on a vite fait

de laisser tomber pour passer à l'épreuve suivante. Le reste, c'est du classique. A noter qu'il s'agit là d'un budget. Finalement, seuls, les inconditionnels du sport en charantaises trouveront leurs plaisirs.

FARID



Bon, c'est un budget

GOOD BOF

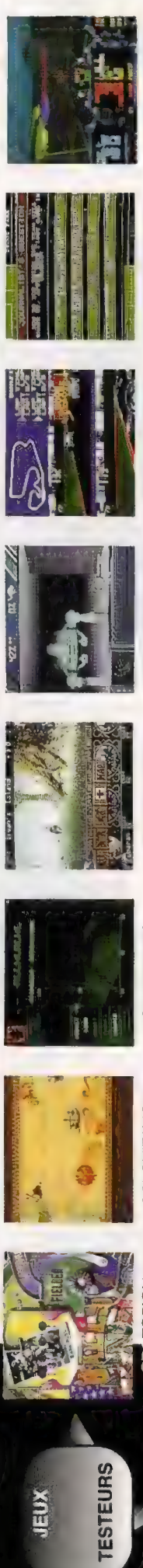
L'ensemble est vraiment BOF !!!

SIMULATION SPORTIVE	
3 Disks	512 Ko
NON-INSTALLABLE	
Souris et Joy	1 à 5 Joueurs
DISPO	ANG
SAUVEGARDE	NON
CHARGEMENT	Bof
Machines: Tout Amiga	

GRAPHISME	60
ANIMATION	62
MUSIQUE	65
BRUITAGE	67
PRISE EN MAIN	42

49%

COTE DE POPULARITE



JEUX

TESTEURS



FABINNOU



FREDDY



FABIEN



SEB



FARID



MANU

6 Ca vaut pas Pinball.

OBSSESSION

6 C'est pas mon truc, c'est chiant !

COLONIZATION

8 Pas mal du tout ce p'tit jeu

SYNDICATE

7 Toujours de mieux en mieux.

ISHAR TRILOGY

TESTEUR

BEHIND THE IRON GATE

3 A part les circuits, c'est le même que VROOM !

FORMULE ONE

6 Toujours moins bien que CARTON ROUGE

ULTIMATE SOCCER

8 Vraiment bien réussi

SUBWAR 2050

5 Porte mal son nom

TESTEUR

7 3 bon vieux jeux pour 1 petit prix

5 Flingué par sa jouabilité

2 Le jeu qui a tué SENNA

0 Le jeu qui tué TAPIE

7 Quand Cousteau s'en va en guerre

6 Un flip dans la moyenne

9 On ne peut plus le lâcher

7 3 x Meilleur

6 Du 500 ? Ouf..

5 Un vroom 3 ans en retard

7 Un soft bien prenant

4 Pas ma tasse de thé

TESTEUR

8 For-mi-da-ble

6 L'aventure, c'est l'aventure

6 On va tout péter

4 Un sous VROOM

TESTEUR

6 Encore lui ?

5 Je flippe pas du tout

9 On attendait que lui

TESTEUR

5 Je préfère FEARS

5 Roulez petits bolides !

6 Ouais, mais bon !

TESTEUR

5 Un flip sans argent, trop bon !!

8 Une con version très travaillée

PAS VU

6 Bof

TESTEUR

5 Là, je blague grave

7 Mérou appelle Cousteau

MOY = 5

MOY = 8

MOY = 7,2

MOY = 6,4

MOY = 6

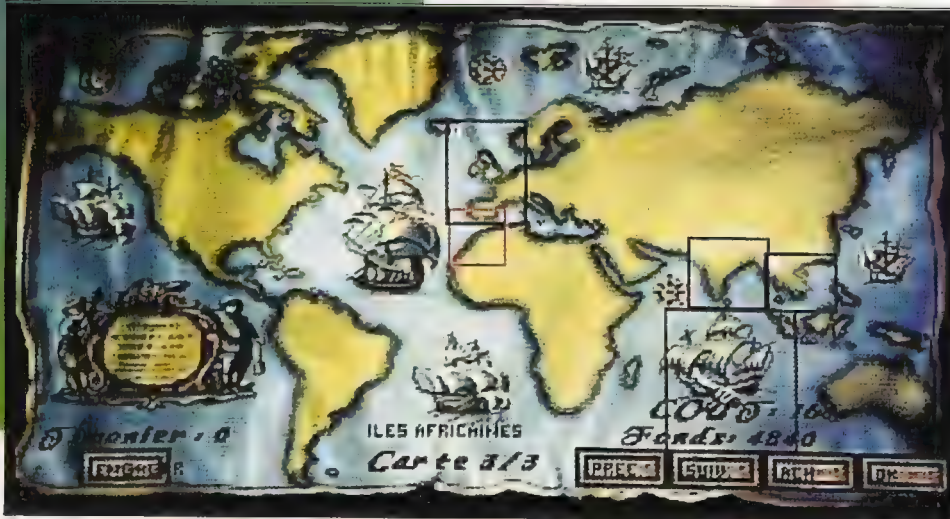
MOY = 4,8

MOY = 5,6

MOY = 7,8

GUIDE JEU

Tout l'intérêt du jeu tourne bien entendu autour de la gestion de l'argent. Quelque soit l'action que vous effectuerez, cela vous coûtera du pognon. Il faudra contrôler sévèrement les dépenses et faire attention à ne pas se retrouver à découvert.



Chez le CARTOGRAPHE :

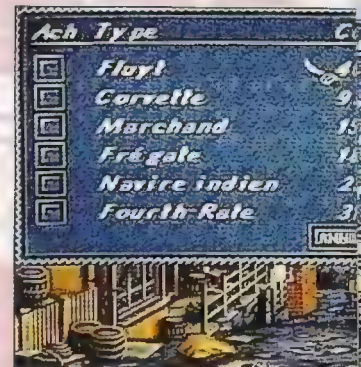
Il est nécessaire, dans votre intérêt, d'aller directement faire un tour chez le cartographe local. N'hésitez pas à acheter une carte locale et un timonier même s'il est d'un niveau médiocre. Ce second vous évitera pas mal de galères (d'attente !) pour atteindre vos destinations. En ce qui concerne les cartes, essayez de toutes les acheter. Elles vous serviront pour repérer des ports sur les différents continents. Quant au timonier, lorsque vous visiterez ces ports, vous aurez sûrement l'occasion d'en dégouter un aux capacités plus acceptables. Ses apports sont simples : une navigation rapide et précise, cela vous évitera une attente interminable et ménagera les dégâts de votre rafiôt.

La banque est le dernier endroit où il faudra aller avant de quitter un port. La présence de ces banques n'est pas seulement décorative : calculez votre budget au plus serré, gardez pour vous tout l'argent nécessaire afin de payer l'équipage et pour les dépenses en marchandise, une fois arrivé à votre destination. Le reste de votre fortune, mettez-le à la banque, tout en sachant que tous les ans, sera rajouté à votre placement le pourcentage représentant les taux d'intérêts. Notez bien qu'il ne sera possible de prélever cette somme que dans les banques de même nationalité. Ce placement vous servira en cas de coups durs : si vous perdez votre navire, cet argent vous permettra d'en acheter un autre...

La BANQUE



Le PO



Le PLAN

La navigation est assez spéciale. Retenez deux choses : lorsque vous transitez vers un port se trouvant sur un même continent, faites en sorte de longer les côtes. Lorsque vous changez de continent, em-

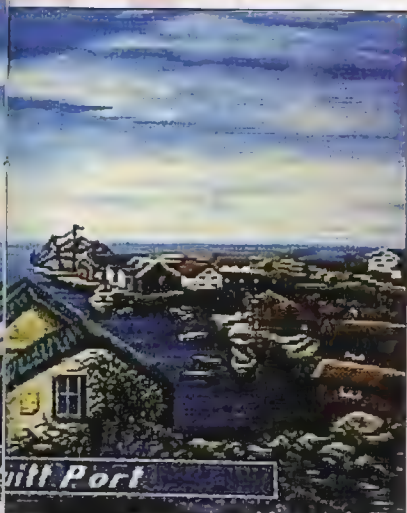
Là, vous aurez besoin d'un stylo. Interrogez le tavernier, et notez toutes les informations qu'il vous fournira. Utilisez-les à votre avantage : par exemple, si en Gadeloupe, la récolte de café a été excellente, n'hésitez pas, allez-y et achetez-en au maximum. Dans votre intérêt, il est préférable que vous fassiez le moins de dépenses possibles. N'enrôlez des mousses, des marins ou des soldats que s'ils ont au

La TAV

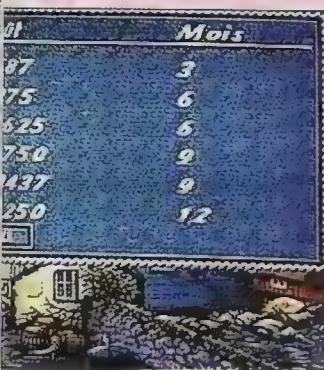


HIGH SEAS Trader

bit
ement



ORT



SPHERE

pruntez un itinéraire longeant les courants aériens. Cela vous permettra d'économiser du temps et de l'argent. Votre second s'occupera de la traversée.

minimum un moral très bon. Vous ne subirez jamais de mutinerie. Pensez, à chaque escale, à leur payer une tournée générale. Ça maintient le moral à un bon niveau, vous n'aurez pas à vous plaindre de votre équipage. Les passagers ne seront rentables que si les frais de déplacements reviennent moins chers que la prime offerte. De nombreux calculs s'imposent...

VERNE

PRODUITS	ACH/VENDRE	PX VENTE	QTE AU PORT	QTE À BORD	PX ACHAT
Café		76	200	0	80
Céréales		57	315	0	60
Sucre		66	186	0	70
Or		57	214	0	60
Armes		188	208	0	200
Coton		71	196	0	75
Gaine		57	315	0	60
Fourrure		76	184	0	80
ivoire		76	104	0	80
Bl. dur		76	160	0	80
Sole		76	91	0	80
Epices		57	162	0	60
Alcool		38	380	0	40
Opium		188	108	0	200
Tabac		80	162	0	85
Or: 4840	UNITÉ: 1	Donnage util: 24/300			
Hor. deaux					

Le MARCHE

Avant même d'acheter quoi que ce soit, consultez les "journaux" pour vous mettre au courant des prix en cours dans les différents ports, afin de ne pas être pris au dépourvu une fois transformé en acheteur potentiel. Si vous avez à votre charge un passager, consultez les tarifs dans le port de sa destination. Ce sera une occasion pour vous d'amortir les frais de déplacement. Prenez connaissance des marchandises qui rapportent le plus, mais faites attention, les choses précieuses attirent les pirates comme les pizzas attirent les pigistes.

Il s'agit, ici, d'effectuer un travail de surveillance. Gardez un oeil sur les rations : une certaine quantité est nécessaire chaque mois. Soyez attentif au matériel et au bateau. Ne prenez la mer que si tout est en parfait état. L'artillerie de votre navire est vitale. L'achat de munition est indispensable, mais cela revient vite très cher. A vous d'organiser au mieux votre stratégie de combat pour ne pas vous retrouver au fond des océans...

Les DOCKS

Réparat-mauv
Or: 4840
Tonnage: 24/300

Quel dock?
☐ Ach. Navire
☐ Vendre Nav.
☐ Equip.
☐ Or

Fau
COUT: 1.00 PDS: 40 TONN
☐ ☐

Viande
COUT: 3.00 PDS: 40 TONN
☐ ☐

Fruits
COUT: 5.00 PDS: 40 TONN
☐ ☐

Rhum
COUT: 9.00 PDS: 40 TONN
☐ ☐

NATIONS
☐ ☐ ☐ ☐

MATERIAUX
☐ ☐ ☐ ☐

ABONNEMENT NEW GENERATION

ECONOMISEZ
183 Frs

279 frs
POUR 6 MOIS
FORMULE 1



UTILS 4
DEMOS 3

Attention... TOP délire ! Ce n'est plus trois disquettes que vous recevrez avec cette formule 1 mais QUATRE ! En plus des disquettes de démos de groupes et d'utilitaires (3 et 4), et du coverdisk de jeux (1), vous avez dorénavant le droit au coverdisk 2 !! Pour 46 frs 50 par mois, vous allez bénéficier de votre mag' préféré et de ses 4 disquettes qui vont occuper vos longues soirées... Et c'est pas tout, car tout ceci arrivera chez vous, en fin de mois, juste avant sa sortie en kiosque ! Non, c'est toujours pas fini car parlons des Petites Annonces : elles sont gratuites et prioritaires pour les abonnés (au lieu de 15 frs pièce). Voilà de quoi satisfaire les plus exigeants comme les plus passionnés d'entre vous.

ECONOMISEZ
264 Frs

319 frs
POUR UN AN
FORMULE 2



JEU 1
JEU 2

Ca vous barbe de commander les disquettes de couverture par coupon réponse ? Vous trouver que ça vous revient cher en timbre ? Que les deux jours qu'il vous faut attendre pour les recevoir sont interminables ? Alors cette formule 2 va vous permettre de faire des économies et de gagner du temps (et accessoirement de faire partie du camp retranché des tapettes d'Amiga-Concept). Si vous avez l'habitude de commander les deux disquettes d'AC, voilà ce que ça vous coûte en règle générale : le mag (35 frs) + un timbre et une enveloppe (3 frs) + le coût de la seconde disquette (15 frs) = 53 frs. Eh bien, grâce à cette formule 2, tout cela ne vous reviendra plus qu'à 29 frs (même pas le prix du magazine en kiosque), soit une économie de 264 frs par an !!! 29 frs pour le mag et ses 2 disquettes, chez vous avant tout le monde. 29 frs par mois qui vous donnent droit aux petites annonces gratuites et prioritaires (au lieu de 15 frs pièce). Avouez qu'il y a de quoi réfléchir... Ou plutôt non, y'a même plus à réfléchir, des fleurs comme ça, on risque de pas vous en faire tous les jours... Alors, choisis ton camp, camarade !

ECONOMISEZ
395 Frs

399 frs
POUR UN AN
FORMULE 3



JEU 1
JEU 2



AMIGA CD32

Vous voulez profiter de l'économie que l'on vous propose, à savoir que le magazine et ses deux disquettes ne vous revienne qu'à 29 frs par mois !? C'est même pas le prix du mag chez votre librairie (35 frs), et en plus, vous recevrez tout ça, tranquillement, chez vous, et avant tout le monde. Oui, oui, avant tout le monde, vous avez bien lu ! On peut vous le promettre car ce sont dorénavant nos deux joyeux lurons, Franck et François des services généraux, qui assurent l'acheminement. Et comme si cela ne vous suffisait pas, vous n'aurez plus à payer vos Petites Annonces et elles seront publiées de manière prioritaire. Quoi, tout cela ne vous suffit toujours pas, vous en voulez davantage ? Ok, alors on y va : pour 80 frs de plus que la formule 2, vous allez repartir avec un hit en puissance, SHADOW FIGHTER (noté 94 %) ou A.T.R. (noté 92 %). Habituellement, vous pouvez trouver ces titres aux alentours de 200 frs mais pour vous, il ne vous en coûtera que 48 frs !!! Ben oui, il faut bien payer les 32 francs d'envoi recommandé du jeu ! Et pour que tout le monde puisse profiter de cette fête, les deux jeux sont disponibles sur Amiga comme sur CD32. C'est pas beau tout ça ?

Pour les lecteurs déjà abonnés, attendez votre lettre de renouvellement, une réduction vous êtes offerte !

Pour les pays de la CEE, rajouter 50 Frs à chaque formule - Hors CEE = 100Frs de plus (Paiement uniquement par mandat).

-INFORMATIQUE ET LIBERTE : Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.

Je saisis l'occasion dès maintenant, et je vous renvoie tout de suite le coupon d'abonnement.

ECRIRE EN MAJUSCULE

Attention : Votre abonnement ne sera effectif, dès le mois prochain, que si votre coupon nous parvient avant le 20 de ce mois-ci.

Depechez-vous ! Merci

NOM _____ PRENOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____ CODE POSTAL PAYS _____

TEL : _____

J'AI UN ... ☐ A500 ☐ A500+ ☐ A600 ☐ A1000 ☐ A1200

☐ A2000 ☐ A3000 ☐ A4000 ☐ CD32

Ci-joint, un chèque ou un mandat de Frs (selon la formule) à l'ordre d'Amiga Concept et à renvoyer à :

AMIGA CONCEPT (Abonnement)

47 - 49 Bd Jean Jaurès

78800 HOUILLES

SIGNATURE :

Je choisis la formule ☐ n°1

☐ n°2

☐ n°3

Si je choisis la formule n°3, voici le jeu que je choisis ainsi que son format :

☐ SHADOW
FIGHTER

☐ ALL TERRAIN
RACING

☐ TOUT AMIGA

☐ AMIGA 1200

☐ CD32

☐ TOUT AMIGA

☐ CD32



MICRO-GAMES



LE PLAISIR DES JEUX, LE PLAISIR DE JOUER

Le club d'échange **MULTI STANDARD** par correspondance pour PC 3.5 PC CDROM, AMIGA 500, 600, 1200, CD 32 et les consoles SEGA NINTENDO. Lorsque vous adhérez à MICRO-GAMES vous recevez un jeu neuf, et cela quelque soit le support. Puis par la suite au bout d'un mois, vous nous le retourner. Le prix de l'adhésion annuel pour toutes les machines AMIGA est de **350.00 Frs**, puis **50 Frs** l'échange.

JEUX AMIGA: Aladdin, All Terrain Racer, Akira, Armour Geddon 2, Bureau 13, D Day, Banshee, BurnTime, Carton Rouge, Dawn patrol, Deathmask, Dream Web, Evasive Action, Fifa Soccer, Football Manager, Jet strike, Kick Off 3, Knight of The Sky, Guy Roux, Pinball Illusion, Red Baron, RoadKill, Speedball 2, Skeleton Krew, Subwar 2050, Super Stardust, Turbo Trax, Theme Park, Shadows Fighter, Mr Nutz, Robinson Requiem, Space Crusade, Total Carnage, Universe, King Quest 6, Valhalla 1, Valhalla 2, Crystal Dragon, Overlord, Fields of Glory, Mortal Kombat 2, Cannon Fodder 2, Dreamweb, Power Drive, Skidmarks 2, ZeeWolf. Dès leurs sortie : **DONJON MASTER 2, TFX, ELITE 3, AMAZON QUEEN, LOST EDEN, SIMON THE SORCERER 2** Et bien d'autre encore.

Pour tous renseignements n'hésitez pas à nous contacter. Ces jeux sont également à la vente à des prix MICRO-GAMES (Franco de port pour un jeu)

MICRO-GAMES c'est aussi du matériel PC et AMIGA (tarif sur demande précisez la machine). Une réduction de 10% est accordée aux adhérents, et cela le temps que dure leurs abonnements. Quelques prix extraits du catalogue:

MATERIEL AMIGA:

D. dur 3.5 420 Mo	1145.00 Frs
D. dur 3.5 540 Mo	1261.00 Frs
D. dur 3.5 730 Mo	1700.00 Frs
SQUIRREL SCSI 2 interface scsi 2 PCMCIA COMPATIBLE CD 32+CDROM SANYO 2vlt	1933.00 Frs
SQUIRREL SCSI 2 interface scsi 2 PCMCIA COMPATIBLE CD 32 sans CDROM	581.00 Frs
ODABO Enceinte amplifié 2x100 Watts Alimentation secteur Réglage volume, grave, aigue	390.00 Frs
Nappe 2.5/3.5 + Nappe alimentation	100.00 Frs
Disquette boîte de 100	115.00 Frs
Disquette boîte de 10	30.00 Frs
Disk expander (Compresseur de disk)	338.00 Frs
Modem commodore-2400 baud-compatible mintel	296.00 Frs
M-TEC AT500 Contrôleur externe de disc dur IDE 3.5" avec sup. mémoire (30 pins type PC) et switcher de ROM incorporé	867.00 Frs
Extension A1200 M-TEC 1204-hologe-support-copro-0 Mo-simms 18/32 bits type PC	770.00 Frs
ETC...ETC...ETC...ETC...ETC...ETC...ETC...ETC...ETC...ETC...ETC...ETC...ETC...ETC...ETC...ETC...	

PROMO !!!

Pendant les mois de Juin
Juillet, Aout un jeu sera offert en plus
de l'abonnement.

(=2 jeux dont un que vous gardez!).

Alors profitez en...!

MICRO-GAMES

BP 123

90003 BELFORT CEDEX

TEL.84/21/81/10

Ouvert du Lundi au Samedi

De 9H00 à 12H00

Et de 14H00 à 19H00

Bulletin d'abonnement (à découper ou photocopier)

Vite je m'abonne à MICRO GAMES, je bénéficie du jeu en cadeau en plus de celui de mon abonnement. De plus je recevrai tous les mois mon catalogue jeu et matériel à des prix préférentiel.

Je paie mon abonnement par : Cheque ☐ Mandat lettre ☐ Les frais de port son compris dans mon abonnement

Ma machine: A500 ☐ A1200 ☐ CD32 ☐

Nom: Prénom:

Adresse:

Code postal: Ville:

Jeu de l'abonnement:

Tel:

MICRO GAMES

BP 123

900003 BELFORT CEDEX

TEL.84/21/81/10

Trucs & Astuces

LEGEND OF KYRANDIA

A PARTIR DU DEBUT DU CHATEAU

Après Malcolm, montez et allez à gauche. Tiens, v'la Herman ! Utilisez le pouvoir jaune. Sur la machine à musique, jouez à partir de la gauche: la quatrième cloche, la première, la deuxième puis la troisième. Prenez la clef. Utilisez-la dans la porte de la grande salle à manger. Allez dans la pièce en bas à gauche (salle des livres) et touchez la cheminée. Dans le donjon, utilisez le pouvoir violet. Promenez-vous jusqu'à trouver un genre de "champ d'astéroïdes" vert. Utilisez le pouvoir bleu. Allez en

haut, puis à gauche, et poussez la dalle surélevée. Vous avez donc la deuxième clef. Allez aussi la placer, celle-ci, dans la grande porte de la salle à manger. Retournez dans la salle des livres et composez le mot " OPEN ", avec les différentes initiales des livres. Prenez la couronne. Allez dans la cuisine (à droite de la salle à manger) et positionnez les bijoux sur les coussins (la couronne au milieu, le calice à droite et le sceptre à gauche). Après avoir flanqué une bonne raclée à Malcolm, allez à droite et utilisez en vitesse le pouvoir rouge. Mettez-vous devant le miroir et le tour est joué. Malcolm is dead...

Nicolas CARRERES

POWER DRIVE



Lors d'un tête à queue, il faut rétablir la caisse par des coups de manette très brefs, sous peine d'amplifier le mouvement. La barre SPACE permet de mettre la marche arrière.

Anonyme.

CANNON FODDER 2



Avant de jouer, sur l'écran avec la montagne, faites une sauvegarde. Avec un éditeur de secteurs, se placer sur le 5ème octet de cette sauvegarde se trouvant au début de celle-ci. Chercher "OD" et remplacer par "OO" ou "FF", selon le nombre de vies désirées. Le cheat utilisé dans CANNON FODDER fonctionne également: remplacer le nom de la sauvegarde par JOOLS, afin d'avoir des soldats de hauts grades.

Anonyme.



Le moins que l'on puisse dire, c'est que vous vous aimez entre vous. A croire que vous vous jetez comme des malades sur la rubrique, après avoir ouvert le mag', pour pouvoir aider les pauvres lecteurs en détresse. Ca doit être le triste mot S.O.S qui vous donne envie de libérer si admirablement votre bon coeur de héros. D'ailleurs le héros du mois est connu sous le nom de CARRERES Nicolas qui gagne un abonnement bien mérité. Au fait, merci à Mr Anonyme !

JUNGLE STRIKE

2:RMCD374MHNW,
3:9MWF9WN56TB,
4:XMCD374MHNW,
5:VMCD374MHNW,
6:WMCD374MHNW,
7:T7PZ9WN56TB,
8:7MCD374MHNW,
9:NMCD374MHNW,
fin:LMCD374MHNW



Anonyme.

ELITE II FRONTIER

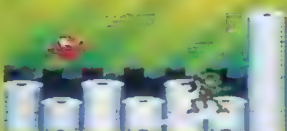
Pour changer les caractéristiques du vaisseau de départ (Eagle Long Range Fighter), il faut éditer le gros exécutable "Frontier" et rechercher la chaîne hexa : 3539EAB6 00010019 00140026 00344012 00010002. Dans l'ordre cela signifie: - 3539: accélération avant du vaisseau. A remplacer par 7FFF pour a=60.6 g; -EAB6: accélération arrière, remplacer par 8001 pour a=60.6 g; -00: indique que le vaisseau n'est pas équipé d'un écopeur de fuel, à remplacer par 01 pour en avoir un. 01 indique le nombre maximum de lasers pouvant équiper le vaisseau. Remplacer par 04, pour avoir le maximum de place disponible à l'installation des lasers, qu'il ne reste plus qu'à acheter. 0019: indique le poids total en charge du vaisseau (Eagle Fighter: 25 tonnes correspond à 19 en hexa). 0014: indique la capacité en tonnes de la cale du vaisseau. Augmenter la

valeur afin de transporter plus de marchandises. 0026 00340012: ne correspond à rien de connu. 0001: correspond au nombre d'hommes d'équipage, pilote inclus. 0002: correspond au nombre maximum de missiles dont le vaisseau peut être équipé. Se référer aux lasers. Cette astuce est valable pour d'autres vaisseaux. Un truc pour gagner de l'argent: achetez une cabine, dénichiez un contrat pour transporter une personne et allez voir le marchand du vaisseau. Obstinez-vous à acheter un vaisseau moins cher que le votre. A chaque tentative, il vous enverra sur les roses, mais en nous offrant la différence.



ZOOL 2

Lorsque "Press fire for options" apparaît à l'écran, taper: 1:SESAME, 2:RONSON, 3:FUNKYTUT, 4:HISSTERIA. BUMBLEBEE permet de changer de niveau avec ENTER, ALCENTO: pourcentage à 99%, VI-SION: bonus de 20 vies, OLDENEMY: stoppe le temps, TOUGH-GUY: invincibilité, KICKASS: réutilise les bombes, NAPOLEAN: bonus level à chaque niveau, MARROBONE: stoppe la balle sur le stage bonus.



Anonyme.

Amiga Concept 07/08 1995

STAR TREK : THE SOLUCE

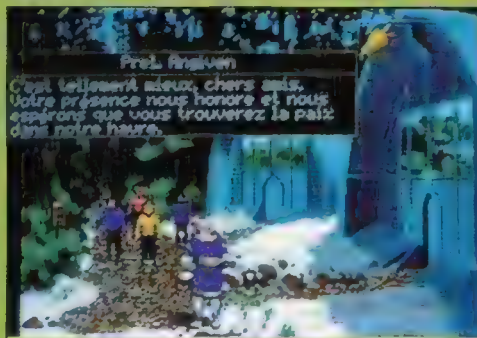
On vous a déjà fait le coup du guide-jeu sur STAR TREK - 25TH ANNIVERSARY mais malgré ça, la difficulté de l'aventure a dû en décourager plus d'un. Seul remède à ce découragement passer par un jeu qui a pu vous atteindre : la soluce. On finira bien par y arriver tous ensemble à la fin de ce superbe jeu, sinon cette rubrique n'aurait plus de raison de vivre (et moi non plus !).

Avant de débiter, vous affrontez dès le départ un vaisseau. Pas de panique ce n'est qu'une simulation, mais, un bon conseil tout de même, quitte à recommencer plusieurs fois, récidivez jusqu'à ce que vous en veniez à bout (utilisez tout le temps Scotty lors d'un combat !).

MISSION 1 :

Dès que le nom de Pollux V arrive à vos esgourdes, plongez le nez dans votre dico in-

tersidéral pour obtenir des renseignements. Une fois là-bas prenez contact avec les indigènes. Après la mise en orbite obligatoire (stationnement non payant) prenez des derniers renseignements auprès de Spock avant de vous téléporter. Parlez à l'ambassadeur (1/1/1) puis à l'intérieur du premier



bâtiment examinez le blessé. Dehors, suivez le chemin. A coup de phaser (faites-le le plus rapidement possible) vous liquiderez les trois klingons. L'un d'eux perd quelque chose dans sa chute : une main ! Spock se fera une joie de l'examiner. Avant de rentrer à l'intérieur, ramassez quelques baies sur la droite de la grotte. Tirez sur les rochers en commençant par celui tout en haut à gauche. Demandez au docteur de soigner l'humanoïde. Pour l'instant vous êtes bloqués, la porte ne voulant pas s'ouvrir, re-

tournez alors dans la colonie. Offrez les baies au frère Stephen qui se trouve dans son labo. Une fois synthétisées, vous en obtenez le médicament parfait pour guérir le malade de la pièce d'à côté. En parlant à tout le monde, vous apprenez beaucoup sur les "démons" et vous décidez de donner la main au frère Stephen (dans le labo). Il vous donne l'autorisation d'utiliser sa table de travail. En observant la vitrine, un objet vous attire particulièrement l'oeil. Faites l'action "prendre vitrine" et cliquez sur l'objet de droite. Dans la grotte, utilisez la main sur la serrure à droite de la porte. Dans la grande salle, examinez le panneau aux trois couleurs. Réglez les bitonnios pour que chaque couleur n'ait qu'une loupote d'allumée. Ressortez du zoom et à votre grande surprise un de ces "démons" fait son apparition. Parlez avec lui (2-2) puis donnez-lui sa clé, l'objet que Stephen vous a confié.

MISSION 2 :

Vote seconde mission vous transformera en GIGN de l'espace. Renseignements pris sur l'USS Massada grâce à votre ordinateur (entre autre le très important code 293391-197736-3829), partez sur le secteur de Beta Myamid. Là vos talents de commandant et pilote seront durement sollicités. Débarassé des pirates, vous pourrez vous mettre en orbite et tenter de joindre par radio le Massada (1-1-2). N'oubliez pas non plus de donner le code par le biais d'Uhura. La téléportation réussie, soignez le blessé qui sera

S.O.S-S.O.S-S.O.S-S.O.S-S.O.S-S.O.S-S.O.

Dans Eye of the Beholder II, au niveau + 1, une bouche me demande "The Mark of darkmoon". Au même niveau, un téléporteur m'envoie dans une pièce sans issue, où se trouvent 3 gemmes et 1 clé. Que faire ?
Christophe - réf 17000

Dans SPACE HULK, je suis bloqué dans les niveaux "campagne de Deathwing" exactement au niveau "Testament d'honneur". Merci.
Fabrice THESENE - réf 170001

Dans Innocent Until Caught, je suis bloqué au niveau de la prison, pour avoir le sac de farine. J'ai tout essayé, rien ne marche !
Sébastien LAUDE - réf 17002

Je suis en galère dans FASCINATION dans l'hôtel, comment en sortir ? Je ne peux même pas atteindre la piscine. Aussi, pour DARKMERE, comment trouver le grand-père ?
Alexandre LAI - réf 17003

Quelqu'un aurait-il la soluce de CANNON FODDER sur CD32 ?
Ronan EVEN - réf 17004

Dans INDY 4, après avoir quitté le site archéologique (Crète), on arrive près d'un cadran solaire où il s'agit d'utiliser une pierre solaire et une autre lunaire. Qui pourra m'indiquer la marche à suivre pour parvenir à ouvrir la fameuse porte d'entrée vers les colonies d'Atlantis ? Aussi, pour Lure of the Temptress, je cherche désespérément un dénommé GRU ! Il est où et qui c'est ?
René WUSTENBERG - réf 17005

Dans JURASSIC PARK, que faire à l'enclos des Gallimimus (vous savez, quand les sales mômes s'enferment dans le bunker), moi tout le temps bouffé par tyrannosaure ? Aussi, j'ai trouvé les fusées mais ils me bouffent. Et vous n'auriez pas des codes ?
Franck M. - réf 17006

Dans CORPORATION, que faut-il faire au premier niveau ?
Olivier GUERREIRO - réf 17007

En réponse à Mickael (réf 16005). Il faut tout simplement, au début du 2ème niveau, ne pas bouger et taper avec les espaces: "EAT LEAD FUDDY MUNSTERS", ce qui donne un bouclier infini. Aussi, pour ne pas avoir d'échauffement de l'arme, il suffit de tirer en auto-tir. Alexandre LAI - réf 17008

En réponse à Romain (réf 16004). Il suffit de prendre deux hommes ainsi que des boucliers. Un des hommes doit être équipé totalement en bouclier pour servir d'appât aux agents ennemis. Une fois qu'ils seront tous sur lui, prenez l'autre qui doit être muni d'un lance-flammes et éclatez-vous. Répétez ce système tout au long du niveau. Francis SPONCET - réf 17009

En réponse à Sébastien (réf 16006). Il faut buter le bunker avec les grenades ou les rockettes. Mais il faut principalement buter la porte, car tant que tu la butes pas il y aura tout le temps des gars qui en sortiront (NDRLR : continu à buter p'tit père...). Daniel N'GUYEN - réf 17010

En réponse à Julien (réf 16002): Sur l'île de Monkey Island, il faut aller au "pont" et ramasser la corde, puis, au "fort" prendre l'autre corde, la lunette, la poudre et le boulet (pousser le canon). Au barrage, il faut utiliser la poudre dessus et frotter la pierre (sur le mémo) contre le boulet. Et là, ça pète...
ACID - réf 17011

En réponse à Guillaume (réf 16009): Au niveau six, c'est en fait assez simple. Retourne complètement à gauche en évitant mâchoires et algues. Quand tu arrives aux pierres qui tombent, fonce encore jusqu'à ce que tu arrives à la mini-talaise. Fonce à droite et tires sur la chauve-souris. Reviens à gauche et tu la verras se faire bouffer par les algues qui t'empêchaient de passer. Il ne reste plus qu'à prendre ton élan et sauter sur les stalactites une à une pour sortir de ce niveau.
Maikel C. - réf 17012

CARTON ROUGE COUPE DU MONDE



Replongez dans l'atmosphère enfiévrée de la Coupe du Monde avec cette simulation de manager d'équipe de football. A la tête de votre sélection nationale, mettez en valeur vos qualités de battant, de psychologue et de fin tacticien, afin de vaincre toutes les plus grandes équipes de la planète. Ce jeu a été n° 1 des jeux de football en Angleterre et en Allemagne.



A VOTRE TOUR, ET SANS QUITTER VOTRE FAUTEUIL, PARTEZ À LA CONQUÊTE DU PRESTIGIEUX TROPHÉE! JEU ENTIÈREMENT EN FRANÇAIS.

- ✓ modes phases éliminatoires et compétitions finales;
- ✓ développement de systèmes de jeu, mise en œuvre de programmes d'entraînement détaillés;
- ✓ organisation de la saison: programmation matches amicaux, stages de préparation, supervision équipes adverses;
- ✓ gestion complète des joueurs: moral, psychologie, santé, état physique, techniques de jeu;
- ✓ statistiques et informations complètes sur les équipes et les joueurs;
- ✓ matchs retransmis comme à la télévision, phases de jeu animées et commentées, interventions de l'entraîneur (consignes, tactiques, changements de joueurs), interview d'après-match;
- ✓ prises en compte des conditions de jeu: météo, supporters, terrain;
- ✓ vie „heure par heure“ de la compétition finale; gestion de l'agenda, vie à l'hôtel, conférences de presse, briefing avec les joueurs, consultation du service médical;
- ✓ 1 à 4 joueurs, avec choix parmi plus de 60 pays;
- ✓ éditeur complet pour changer noms des joueurs, des stades, arbitres, couleurs des maillots;



Didier Roustan

1,27/mn
36.15
SILMARILS
NEWS • SOLUTIONS
SAV. JEUX PRIMÉS
COMMANDES

OFFRE SPÉCIALE DE LANCEMENT

Commande de "COUPE DU MONDE" à renvoyer avec votre règlement à :

Silmarils, service commande, 22 rue de la maison rouge, 77185 Lognes

NOM : _____ PRÉNOM : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : _____ VILLE : _____

☐ AMIGA 500/600 ~~299 F~~ **299 F** ☐ PC 3,5 ~~299 F~~ **299 F**
☐ AMIGA 1200/4000 ~~299 F~~ **299 F** ☐ PC CD-ROM ~~339 F~~ **339 F**

TOTAL A PAYER

☐ CHEQUE (PORT GRATUIT)
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (+80 FRC. PORT)

Sports

ASCON



Distribution exclusive SILMARILS • Tél.: (1) 64.80.04.40

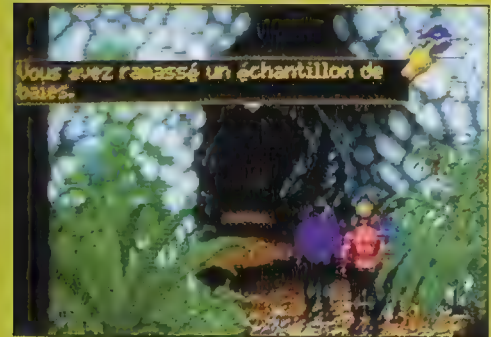
en état de vous donner alors le transmogrifier. Dans le couloir ramassez le plus possible de trucs (bouts de métal, de câbles...). Derrière la porte de droite, deux gardes vous attendent de pied ferme. Réglez-leurs leur compte et examinez les câbles modifiés de la commande d'ouverture de la porte du fond. Vous pouvez maintenant ouvrir la porte mais surtout prenez la bombe placée en haut à droite de la porte (ainsi que les câbles modifiés par Spock). Chargez le chalumeau, que vous aviez trouvé dans le couloir, à l'aide du phaser, que vous pourrez utiliser à son tour sur les morceaux de métal. Assemblez



le com-bit obtenu avec le transmogrifier. Pour libérer les otages, le chalumeau suffira si vous l'utilisez en bas à gauche du champ de force. Retournez dans la salle des téléporteurs où vous vous servirez du transmogrifier sur le panneau de contrôle. Il faut également utiliser le câble rouge sur le téléporteur avant de pouvoir les utiliser. Tous ces petits bricolages effectués, les téléporteurs seront en état de marche et vous feront apparaître en plein milieu de la salle des commandes. Préférez le dialogue (1) au combat dont l'issue sera incertaine.

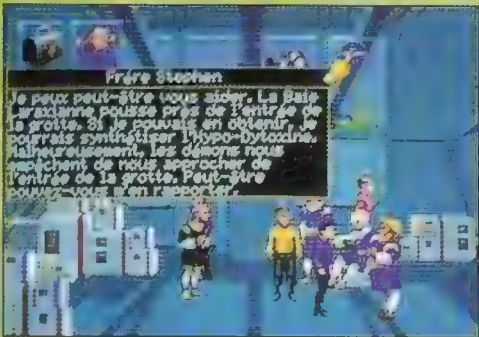
MISSION 3 :

La prochaine mission se déroule à la station ARK 7. Les Romuliens sont de la fête et vous vous faites un plaisir d'agrémenter le tout d'un superbe feu d'artifice. Près de la station, demandez à Spock un rapport. Tentez de communiquer avec la sation puis téléportez-vous. Spock se trouve contaminé par un mystérieux virus dès que vous posez le pied sur ARK 7. Le temps vous est compté



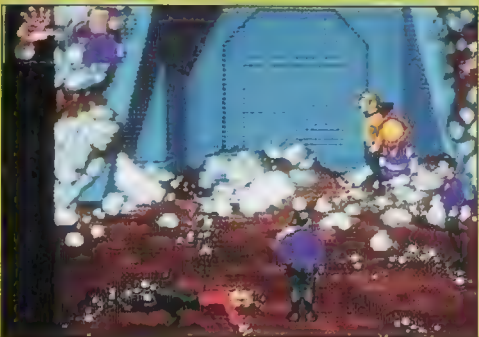
et si vous vous amusez à traîner vous perdrez Spock. La paire Spock-McCoy vous donnera un maximum de renseignements si vous examinez l'ordinateur. De l'autre côté de la porte rouge, dirigez-vous vers l'issue du fond. Dans cette pièce, vous trouvez une clé qui sert à ouvrir le petit bloc se trouvant

sur la gauche du panneau des commandes. Prenez l'isolant, tombé du bloc, que vous mettrez dans le distillateur du laboratoire. Vous obtenez du poly-machin. Dans la salle du synthétiseur si vous fouillez le placard vous tombez sur une unité anti-gravité. Maintenant dans la pièce du générateur, dans le placard à droite, utilisez la clé pour



pouvoir emporter la bouteille. Vous allez pouvoir enfin bricoler les différentes bouteilles dans la pièce du synthétiseur. Il faut d'abord les ouvrir à l'aide de la clé et mettre en route le distillateur. Le but est d'obtenir trois solutions différentes (eau, ammoniac et oxyde nitreux) en changeant l'ordre des bouteilles. Entre chaque modif, fermez les robinets, rouvrez-les une fois l'ordre changé et utilisez la console. Dans le labo, à l'intérieur du Freeze Unit, prenez les souches. Sur les machines du fond, utilisez l'ammoniaque sur le panneau vert et la souche sur le gris. Mc Coy utilise cette machine tous les jours alors confiez lui la petite opération. Avec la nouvelle souche, dirigez-vous vers le synthétiseur, utilisez dessus la bouteille de H2N2 et la souche sur la boîte. La machine mise en route, vous posséderez enfin le remède pour M. Spock que vous vous empresserez d'utiliser. Spock sauvé, vous devez vous débarrasser des Romuliens. Pour ça, mettez les bouteilles de H2 et O2 ainsi que le poly-trucbidule dans l'espace réservé à cet effet. Avec le gaz obtenu et un coup de clé sur les écrous de la grille du conduit (salle du générateur) le résultat sera assez fendant. Utilisez maintenant l'échelle se trouvant dans la salle du labo ; là vous guérissez tout le monde avant de vous diriger vers la porte du fond où est emprisonné tout le personnel de la station. Utilisez Kirk sur les liens pour redonner la liberté à tout ce petit monde. Le dernier Romulien guéri (2) vous serez auto-téléporté.

MISSION 4



Une petite visite chez Harlequin, enfin tout du moins dans son système. Vous vous rendrez vite compte que les deux vaisseaux Elasis qui vous accueillent ne sont pas là pour vous congratuler. Le coup de balai passé, Spock vous signale la présence d'un troisième appareil. Suivez son sillage jusqu'au système Harrapan. Harry Mud, un vieux pote, a quelques problèmes. Après avoir consulté Spock vous vous téléportez dans son vaisseau. Heureux de le revoir vous vous empresserez de taper la discute. Par terre vous trouvez des lentilles et derrière Mud, dans une boîte, quelques bidules qui pourront toujours servir. Vous obtenez un nouvel outil (assez explosif) en combinant vos deux trouvailles. Dans la pièce du fond examinez à l'aide de M. Spock les pupîtres et les containers. Le bouton bleu, lui, sert à charger les torpilles (n'ayez pas peur d'appuyer). Derrière la porte cachée par la torpille se trouve la librairie. C'est pas votre tasse de thé alors vous continuez votre chemin, toujours vers le fond. Là ça nous intéresse tout de suite plus. Spock va s'amuser à triturer toutes les commandes et vous vous prenez l'outil se trouvant sur le panneau à droite. Retournez maintenant dans la salle précédente pour que Spock examine la grosse boule et plutôt deux fois qu'une. Vous utiliserez également le dodécadon sur cette même boule que vous réexaminerez à l'aide du tricorder de Spock. Mud devrait, si vous avez tout fait, vous attendre à l'infirmerie. L'atmosphère va vite s'échauffer et la célèbre prise de Spock va être inévitable pour pouvoir calmer Mud. Comme c'est un pote vous ne laissez pas dans cet état et l'aidez à se remettre en utilisant une fiole sur les commandes que Mc Coy lui administrera avec sa conscience professionnelle. Dirigez-vous ensuite vers la pièce où vous aviez été téléportés. Si vous prenez par la gauche de l'écran vous vous retrouverez dans le grand capharnaüm mécanique. Rien d'anormal ; mais si vous y revenez une seconde fois la "chaudière" va commencer à voir rouge. Un pti coup d'outil (celui trouvé dans la salle des commandes) et tout sera comme neuf. Dans la salle des commandes justement, Spock jettera un coup d'oeil sur le fauteuil, à gauche (comme quoi les Vulcains peuvent avoir de hautes ambitions). Les commandes sont désormais entre ses mains. Kirk, lui, se contentera de celui de droite. La science infuse (les télécommunications !!) vous appartient. En parlant de communication, établissez-la (3). Harry mécontent fait le déplacement (1). Maintenant que tout est en ordre, vous pouvez rentrer dans vos pénates et piquer un roupillon. Et c'est d'ailleurs ce que vous pouvez réellement faire si vous n'avez pas le courage de continuer seul, parce que moi en ce qui me concerne je m'arrête là et je vais de ce pas prendre des VACANNNNNNCCCESSS !!!!

AMIGA V 4ème édition

Réponse à la lettre de Martin Jean-Baptiste.

SPC

Autant vous prévenir tout de suite ma lettre n'aura pas la richesse de détails que nous avons pu trouver dans les lettres précédentes et surtout en ce qui concerne le hard.

Néanmoins, étant possesseur d'un 486-dx2 50 qui tourne du feu de dieu, je tenais à vous faire partager certaines de mes opinions. C'est vrai le PC a une interface qui pêche sous tout rapport : on pense ce que l'on veut de WINDOWS (et je n'en pense pas du bien) mais le dos a plein de bons cotés. Après avoir installé le Dos 6 sur ma machine j'ai fait un multiboot avec toutes les config dont j'avais besoin et hop, no more galère ! Ça prend du temps et c'est pas facile mais c'est un ordinateur de dieu. Si les feignants sont rebutés par quelques difficultés, qu'ils achètent une calculatrice, un Gameboy ou un Amiga... Car si l'Amiga était une si bonne machine que ça, pourquoi mourrait-il comme c'est le cas ? Ne nous leurons pas : si les boîtes effectuant de la mise en page utilisent des MAC (et je pense que c'est le cas de votre canard) et que les entreprises utilisent des PC ou des systèmes plus performants encore c'est que l'Amiga ne les satisfait pas. J'ai une autre explication qui plaira aux plus

paranos d'entre vous (Amigaïstes) : tout cela est peut être un complot envers une machine pétant plus haut que son port série... En effet, comment se fait-il que la logithèque de cette machine miracle soit si peu fournie ? Existe-t-il des logiciels professionnels dignes de ce nom ? Si c'était le cas pourquoi les ministères, entreprises et particuliers favoriseraient-ils d'autres machines. Histoire de gros sous, je vous l'accorde à la rigueur, mais on ne peut pas demander à un investisseur de mouiller sa chemise avec une machine dont l'agonie en devient presque risible. Les plus fanatiques d'entre vous me rappellent l'époque bénie durant laquelle j'avais un Apple II (comparé à la puissance de la machine certains softs de l'époque restent inégalés à l'heure actuelle et cela toutes machines confondues). Je crachais sur les PC et ne jurais que par la pomme. Et Apple a délaissé le petit bijou pour aller faire mumuse chez les grands. Déception, mais progrès obligeant j'ai essayé de m'adapter. Et je suis content d'être passé sur PC, plutôt que sur Amiga. J'ai maintenant une machine totalement pluridisciplinaire et évolutive que ce soit en soft ou en hard.

On ne m'ôtera pas de la tête que l'aura de difficulté planant sur le PC (y'a toujours des bugs, gnagnagna) puise ses racines dans la méconnaissance qu'ont les gens pour cette machine et ses systèmes d'exploitation. A l'heure actuelle de nombreuses personnes achètent un PC en pensant acquérir une interfa-

ce simple. Malheureusement la puissance implique des concessions. Allez donc dire à un programmeur de sous couches d'Unix que le PC c'est difficile à utiliser. A système ouvert, fort potentiel. A Amiga fermé... mort assurée. Et j' imagine l'étudiant se pointant dans une entreprise ne bossant que sur PC qui dirait : vos machines c'est de la merde, mon Amiga il est je ne sais combien de fois mieux. Si on veut donner une chance à un gamin d'être compétitif, plus tard je pense qu'il faut l'orienter vers un PC ou un MAC mais pas vers cette relique. D'ailleurs le PC c'est de la bouse mais les Amigaïstes vont récupérer les HD PC pour raison de coût. Et quand c'est cher c'est pas pour trente six mille raisons possibles : c'est puissant et en avance technologique, c'est rare, voire introuvable, ou ça concerne une machine au parc s'amenuisant.

Enfin, vous me faites l'effet de Don Quichotte... Wake up, un jour se sera le tour du PC mais y'a aucune honte à avoir investi dans un standard mourant. Investir à l'heure actuelle c'est par contre suicidaire. Malgré tout continuez à remuer la poussière avec vos petits bras, l'Amiga a sans nul doute des qualités mais sa chance est passée. Et il est toujours bon de conserver quelques adolescents affardés prônant l'âge d'or et attendant le sauveur : on peut faire avec eux des rassemblement en Hollande par exemple (vous savez, le pays de ces belges qui n'ont pas trouvé l'Allemagne) devant lesquels on continue à faire miroiter un futur réellement

improbable. Et que cela plaise ou non à votre Magazine (que je ne lis pas mais que des camarades irréductibles m'ont prêté afin de me narquer) mon opinion est partagée par un grand nombre de personnes. D'ailleurs je serais rédacteur chez vous je flipperais un max parce que si l'Amiga cesse définitivement de se raccrocher à la vie... Bravo toutefois pour votre Mag.

Mais je m'égare et j'ai encore du fiel à revendre pour tout ceux qui rigolent du PC alors qu'ils sont infoutus de faire une configuration qui fonctionne. A ceux là, et ils se reconnaîtront, je fais un joli pied de nez car malgré tout ce qu'ils puissent penser de moi je considère leur avis comme il se doit. Je suis peut être un con, j'ai peut être l'air de tout savoir, mais mon PC il tourne bien et ça je le dois pas à un quelconque branleur sur Amiga. Alors avant de dire d'une machine que c'est de la merde (chose que je n'ai jamais dit à propos de l'Amiga), questionnez-vous sur le bien fondé de cette idée et demandez-vous surtout si vous n'appliquez pas à une machine un qualificatif qui vous conviendrait mieux.

Merci de me lire et de ne pas me censurer car je n'ai pas passé du temps à vous écrire et je n'ai pas dépensé le prix d'un timbre pour me heurter à quelque sensibilité fort loin du sacerdoce journalistique.

Jean David (95)

LES ANCIENS N° 25 Frs



LA DES BON

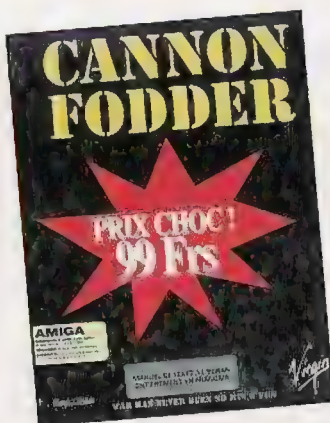


SPEED KING



NAVIGATOR

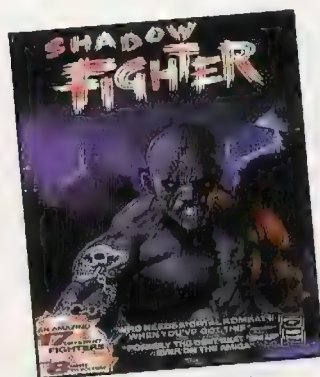
130 Frs



AMIGA
49 FRS



AMIGA
49 FRS



AMIGA
A1200 & CD32
169 Frs



Amiga & CD32
109 Frs

JE COMMANDE LES ANCIENS NUMÉROS + DIQUETTES

Je désire commander les anciens numéros d'AMIGA
CONCEPT N° _____
au prix unitaire (magazine + disquette) de 25 Frs
+ 15 Frs de port.
(Chèque à l'ordre d'AMIGA Concept)

Nom:
Prénom:
Adresse:
Ville:
Code Postal:

LA VITRINE D'AMIGA CONCEPT

(Comptez de 3 à 5 jours de délai si le produit est disponible)

PRODUIT COMMANDES	SUPPORT	QTE	PRIX UNITAIRE	SOUS-TOTAL

FRAIS DE PORT : (30 Frs pour 1 jeu, 50 Frs à partir de deux.)

(Ecrire en lettres capitales)

TOTAL

NOM :PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL :VILLE :

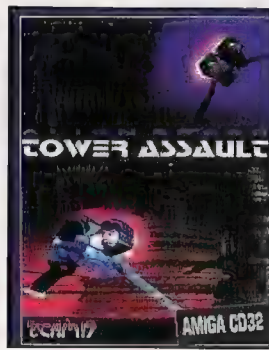
PAYS :TELEPHONE :

Offre valable dans la limite des stocks disponible, coupon à renvoyer au magazine.

VITRINE NOS AFFAIRES



1200 & CD32
179 F & 189F



1200 & CD32
139 F & 179F



AMIGA & CD32
79 F & 109F



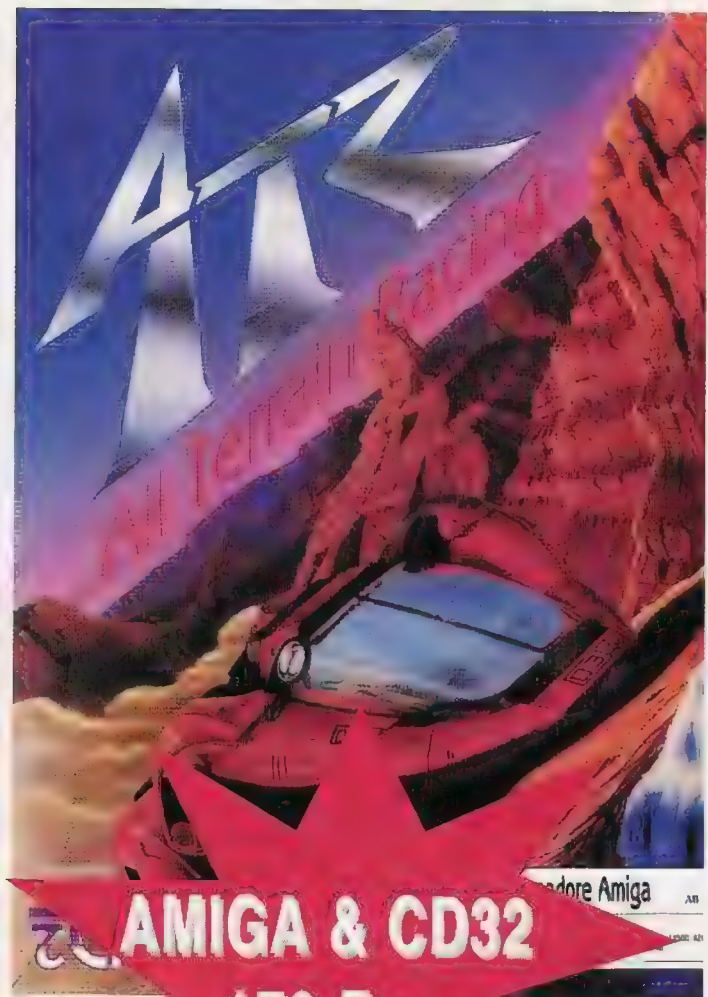
AMIGA
79F



CD32
179 FR



AMIGA
169 FR



AMIGA & CD32
179 Frs



AMIGA
89F

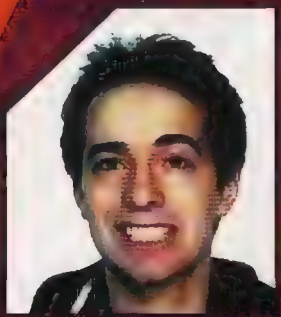


AMIGA
189F



AMIGA
69F

DEMO NIAC



Il y a environ 10 ans que les artistes s'intéressent aux ordinateurs. L'art commença véritablement avec le C64 où il était possible de dessiner une image de 3 couleurs, dans une grille de 8 pixels sur 8. Maintenant on peut afficher jusqu'à 262144 couleurs en mode HAM8 AGA et avoir un son digne de celui d'un CD. Le temps qu'il faut pour faire une production est énorme. Ces artistes travaillent quelques fois des mois pendant leur temps libre pour les finir. Une fois terminée, celles-ci sont diffusées dans le monde entier via Internet, les BBS ou alors la poste. Comme les demomakers sont disséminés un peu partout dans le monde, il est difficile pour eux de se voir. Le seul endroit qui leurs permettent de se rencontrer, voire même de s'affronter lors de compétitions, ce sont les Party.

Nexus, la démo-party la moins bien organisée d'Allemagne :

Cette party se déroula le 20 mai au soir à Cologne. 200 à 300 personnes étaient réunies dans une petite salle au-dessus d'une discothèque. Les visiteurs étaient composés d'allemands pour la plupart et de quelques français. Bien que la party ne dura que la soirée, on ne manqua pas d'activités (discothèque et concours sur PSX). Organisez une party de cette taille dans votre salle à manger et vous saurez à quoi ressemble la Nexus! C'est un peu dommage car de bons groupes s'étaient donnés la peine de venir (Polka Brothers, TRSI, Rebels). Nous avons même pu discuter avec Exiter de Rebels qui nous a dévoilé les noms des prochaines productions de son groupe. L'une s'appellera Sliver et l'autre Psycho. Les compétitions ont débuté vers minuit, malheureusement dans une autre salle qui encore plus bondée. L'écran géant se composait de feuilles de papiers blancs posées les unes à côté des autres avec des supers raccords. Je vous raconte pas la tête des graphistes présents dans la salle !! Les compétitions se sont ensuite enchaînées assez rapidement les unes derrière les autres. La qualité des graphismes et des musiques m'ont vraiment étonné, mais seulement 20 modules sur 60 furent sélectionnés tant le nombre de participant était important. Heureusement pour les organisateurs de la Nexus que la qualité était au rendez-vous, sinon elle serait restée dans les annales comme une des plus foirées.

Les résultats:

Demo

- 1- Haujobb/ generation x
- 2- Mainzelmännchen prod/ secretmembers
- 3- Delta

40kb Intros

- 1- Bizarre Arts/ Dice
- 2- Shoot/ Shocked?
- 3- Neoplasia/ Sign

Graphisme

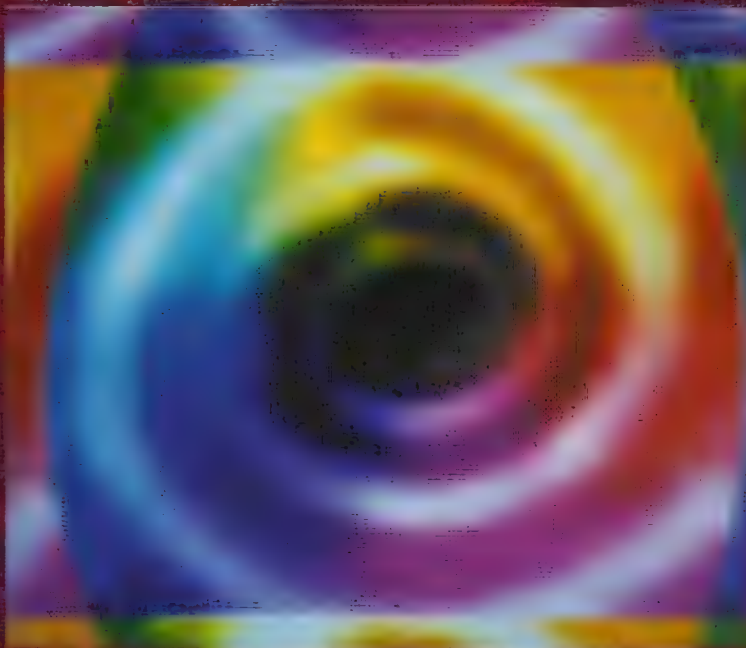
- 1- Peachy/Masque(Gunni)
- 2- Jcs/Sector7(Watergirl)



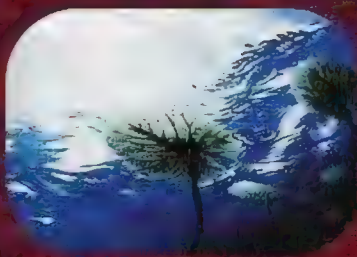
Musique

- 1- Jazz/Haujobb(Funky^funky)
- 2- Smt/ Haujobb(Eternity II)

GENERATION-X:



DICE:



La plus importante réalisation, primée à la Nexus, nous vient du groupe Haujobb. Pas moins de 8 membres du groupe étaient présents et participèrent en force à, à peu près toutes les compétitions. Generation X nécessite une machi-



ne AGA avec 4Mo de FAST. Cette démo commence par un roto-zoom très coloré en déformation. Puis 3 pyramides en gouraud tournent avec beaucoup de fluidité, on est très impressionné par les 2 dessins de Peachy sur le thème de l'eau qui sont d'une beauté remarquable. Ensuite 2 roto-zoom se fondent l'un dans l'autre, ce qui fait un effet assez bizarre.

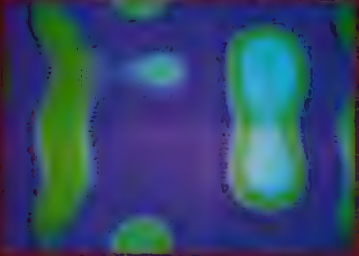
On a aussi droit à la fameuse lampe de bureau déjà utilisée par Andromeda et avant eux par Imagina, sauf qu'ici la lampe est en gouraud.

Cette intro de Bizarre Arts commence par du plasma en vagues en voilà. Le plasma mappé sur des objets vectoriels ressemble beaucoup à la démo Lech de



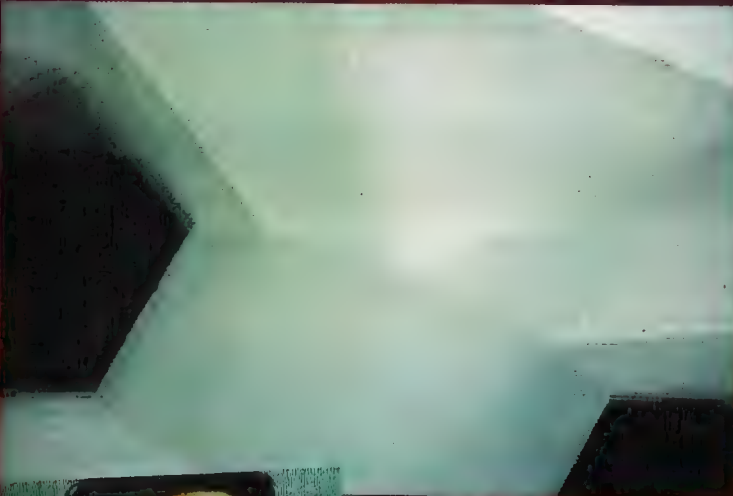
DEMO NIAC

Freezers même si les objets bougent moins rapidement. Ensuite il remplace le plasma par un joli graph. Le graph est d'abord mappé sur toutes les faces d'un cube. Puis on découvre des rotozooms sur les faces mappées sans aucun ralentissement. Pour le final c'est toujours le même graph mais cette fois-ci mappé sur un taurus.



LECH :

Freezers nous met à genou une fois de plus avec leur nouvelle demo intitulée LECH. Cette demo Aga nous montre que Freezers est toujours le groupe le plus impressionnant. Voyez plutôt, ça démarre à toute vitesse avec



une hache virtuelle, puis une seconde après on est projeté dans une ville virtuelle. On rebondit contre deux ou trois buildings et ensuite on passe vite fait à des objets en gouraud éclairés par une lumière jaune et rouge. Cela donne l'impression que l'objet est un métal en fusion. Après le joli minoi d'une belle demoiselle dessinée par Grid, on découvre les yeux écarquillés, un losange en 3D sur lequel est mappé la tête d'un gars en train de hurler. Un soleil éclaire le losange et le

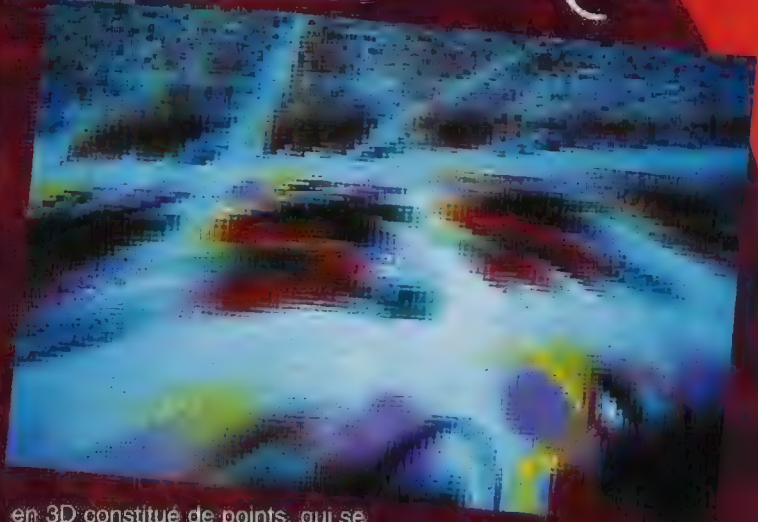
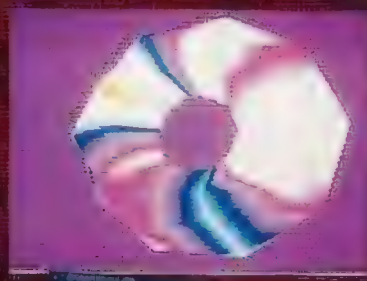
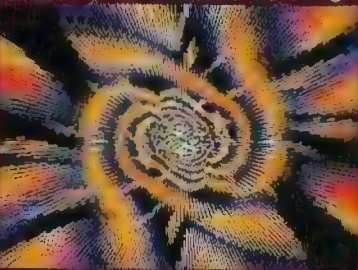
tout est en rotation avec un zoom avant-arrière. Après des effets plus classiques comme celui de DOOM et celui de la sphère mappée qui rebondit, on a droit à une deuxième frimousse d'une brunette toujours dessinée par Grid qui décidément fait un blocage. L'effet final est le plus impressionnant, il s'agit du plus énorme taurus en 3D jamais fait sur Amiga, et le fin du fin c'est que l'on va à l'intérieur. Il est inutile de préciser que tous les effets programmés par Sputnik sont comme toujours très fluides même sur un Amiga 1200 de base et que comme toujours la musique de Beethoven est très speed et très techno.

ROOTS II :

SANITY est le groupe sur Amiga qui signifie qualité et originalité. Ils avaient sorti la demo Roots pour la Party IV mais ils n'avaient malheureusement pas eu le temps de la terminer. C'est



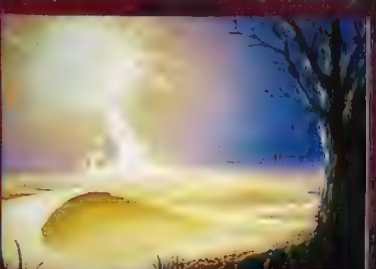
la raison pour laquelle ils viennent de sortir la Roots 2. En fait ils ont rajouté beaucoup d'effets par rapport à l'ancienne version ainsi qu'un nouveau module et des dessins améliorés de Cougar et aussi des nouveaux graphs de Chtuluh. Cette demo Aga qui tient sur une seule disquette regroupe 9 graphs, 19 effets et 2 musiques. Les effets les plus impressionnants sont les morphings. Il y a celui du visage en transparence, celui du visage



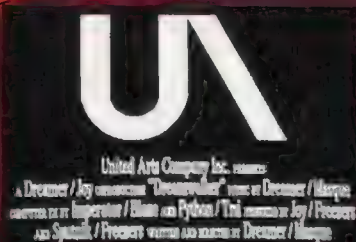
SUN :

en 3D constitué de points, qui se transforme en une main. A la fin de la demo on voit aussi le morphing des différents visages créateurs de la demo. Le design de cette demo est très soigné et les musiques sont particulièrement bien synchronisées avec les différents effets. A noter le slogan final, Better Remember Your Roots Before You Reach The End que l'on pourrait traduire par "rappelez-vous de vos racines avant de mourir". C'est en quelque sorte une allégorie qui nous dit: rappelez-vous de l'Amiga avant de passer sur PC.

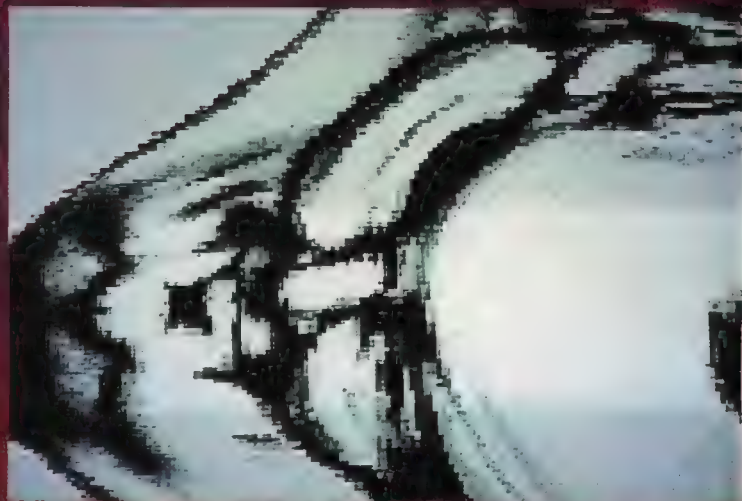
Tristar Red Sector Inc. le groupe mythique qui va bientôt fêter son 10ème anniversaire sur Amiga, a sorti récemment un slideshow AGA intitulé SUN. C'est la division polonaise de TRSI qui nous a réalisé ce slideshow intitulé Sun. La musique de Dreamer qui est composée de samples de Enya est très belle et reposante. La programmation de Iron est simple et efficace. Le meilleur



DEMO NIAC



duction d'un film de United Artists, avec la musique symphonique des péplums. Une jolie tête de mort (à la Iron Maiden) fait office de page de présentation, dommage on ne connaît pas le graphiste. Vous pouvez sélectionner n'importe quel module les yeux fermés. Vous êtes sûr de tomber sur une pure merveille. Tous les modules regroupés sur ce music-disk ont été primés dans des demo-party des pays de l'Est. Chaque module



mé au Dance Machin vous accueille. Les effets de code de LC sont assez banals (fils de fer, rotozooms...) mais ils sont en synchro avec la démo. Dommage que la plupart des effets soient dépassés techniquement et les couleurs assez fades. Ce qui rattrappe le tout ce sont les graphs et les logos de Avok et Plastus qui sont très réussis.

COUP DE COEUR : MOMENTS

Le coup de cœur du mois c'est la démo du groupe Old Bulls qui s'appelle Moments. Tout débute avec un beau graph de Bambi (il passe un peu trop vite pour l'apprécier). La musique spéci-

fique au style démo, est synchronisée avec les effets. Après un enchaînement hyper rapide des miriades de couleurs magnifiques pointent leur nez (vive l'Aga!). Plus loin dans la démo on aperçoit l'espace d'un instant Astérix lui aussi à son avantage. Après l'effet d'un visage déformé en plein écran et un nouvel effet celui dit de "la nappé secouée" on arrive au plus impressionnant. Ce sont des objets en gouraud 3D: un cube, un canard et un visage. A signaler que les 2 derniers sont un peu saccadés sur un 1200 avec extension. La démo se termine sur la tronche du Predator en rotozoom plein écran. Ce que l'on appelle une démo bien ficellée!

Toutes les démos testées sont disponibles gratuitement sur le Cryo BBS (Drifters WHQ).
Tel: 839-885-39 (28k8)



DREAMWALKER :

Si vous n'avez qu'un seul music-disk à écouter dans votre vie essayez de vous procurer DREAMWALKER du groupe en vogue FREEZERS. Ce chef d'œuvre de la musique contemporaine ne fonctionne que sur les machines Aga. L'introduction est de toute beauté. Cela ressemble à l'intro-

est d'un auteur différent et vous êtes sûr d'aimer si vous savez apprécier autre chose que de la vulgaire techno!

BOOM BOOM :

BOOM BOOM c'est la nouvelle démo de la division polonaise du groupe Flying Cows. Une bonne musique techno de Chaser com-



LES PARTY DE L'ETE

LA GASP (Gainful Awesome Summer Party):

Organisée par Erémation et Dreamdealers du vendredi 11 août à 18 heures au mardi 15 août à 10 heures. Le prix d'entrée est de 195F (150 si vous payez avant le 20 juillet) et gratuit pour les filles. Cette party se déroulera au parc des Expositions, qui est un centre de 20000m2 pouvant contenir jusqu'à 4000 personnes. Il y aura un super grand parking gratuit avec de la place pour tout le monde. Le top c'est que l'on est à moins de 10 km de la mer !! Un bus sera d'ailleurs prévu à cet effet. Une cafétéria ouverte 24h sur 24 sera à votre disposition.

Les prix:

Demos : 1- 3000\$ 2- 2000\$ 3- 1400\$ 4- 800\$ 5- 400\$
Graphisme : 1- 600\$ 2- 400\$ 3- 200\$
Musique : 1- 600\$ 2- 400\$ 3- 200\$
Intro 40Ko : 1- 900\$ 2- 700\$ 3- 500\$

Si vous souhaitez participer aux compétitions, voici les règles:

• **Demos :** elles doivent fonctionner sur un Amiga 1200 de base sans mémoire fast (OS3.0, 2mo de chip, 68020). Un programmeur ne peut présenter qu'une seule démo qui ne doit pas durer plus de 20 minutes. Pour vous motiver, en plus du premier prix vous aurez l'honneur de casser un PC sur scène!!! Bien-sûr, vous aurez le choix des armes.

• **Intros :** Ce sont les mêmes règles que pour les démos sauf que la taille maximale est de 40kb (40960 bytes).

• **Graphismes :** Le format Deluxe Paint IFF est exigé. Un graphiste ne peut donner qu'un seul dessin; les scans et les images de synthèse seront exclus.

• **Musiques :** Elles doivent être au format Protracker et durer 6 minutes au maximum. Il ne peut y avoir qu'une seule musique par auteur.

Une compétition en temps réel sera aussi proposée. Vous aurez

6 heures pour programmer ou dessiner quelque chose sur un thème donné, et 4 heures pour faire une musique. Les prix ne sont bien-sûr pas les mêmes.

Il y aura également des compétitions d'animations en raytracing, une wild compo et des concours de jeux ainsi que des compétitions FALCON et PC. Cinéma, discothèque, strip-tease (!!) et feu d'artifice vont divertir les heureuses personnes qui auront eu la bonne idée d'y aller. Brainwasher du groupe Erémation est un des principaux organisateurs de cette party.

Amiga-Concept : Combien de personnes comptez-vous pour l'organisation ?

Brainwasher : En ce qui concerne l'organisation même nous sommes trois (Napoléon, Fireblade et moi-même) et pour le service d'ordre nous avons 30 personnes.

AC : Le service d'ordre sera plutôt du genre CRS ou alors Club Med ?

BR : Ça dépend de qui on va contacter pour le faire. Si c'est celui de la salle ce sera plus sévère et sûrement moins cool que si nous employons des personnes nous-même.

AC : Etes-vous prêts à parer à tous les problèmes électriques éventuels ?

BR : Nous aurons un électricien présent 24 heures sur 24 et il y aura des prises pour environ 800 ordinateurs.

AC : L'écran géant sera-t-il vraiment géant ?

BR : Au minimum nous disposeront d'un écran de 3 mètres sur 2 avec un super vidéo projecteur et une sono que nous utiliseront uniquement pendant les compétitions.

AC : Qu'avez-vous prévu pour dormir ?

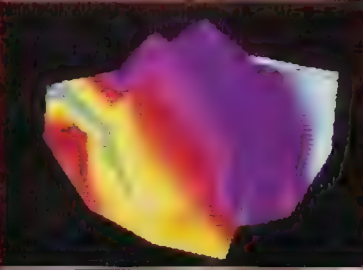
BR : Il y aura un espace de 1800m2, assez loin de la salle principale de façon à dormir tranquille.

AC : Comment se dérouleront les votes ?

BR : Tout le monde votera pour toutes les compétitions. Ce qui change des autres party se sont les présélections. En musique par exemple, elles ne se feront pas en fonction du nom de l'auteur ou pire encore au hasard, mais en fonction de la qualité du module. Nous pensons que ce ne sera pas aux organisateurs seuls de choisir les musiques mais, pour nous aider, nous prendront en plus des personnes volontaires présentes dans la salle.

AC : Le groupe Erémation sortira-t-il une production pendant la party ?

BR : Nous n'auront pas le temps de faire une démo ou même une intro; mais nous participeront sûrement aux compétitions de musiques et de dessins. Cependant nous allons sortir une intro-invitation d'ici peu.



DEMO NIAC

AC : merci beaucoup d'avoir répondu à ces quelques questions.

Si vous voulez contacter le groupe, vous pouvez écrire à cette adresse: Erémation, bp 5, 12740 Sebazac.

Quelque part en Hollande aura lieu une autre Party, organisé par le groupe Spaceballs.

SIH (Somewhere In Hollande).

LIEU : Centre de sport de Lysdream, 4706 et Roosendaal Pays-Bas

DATE : 8-9-10 juillet 1995

PRIX D'ENTREE : 50 Dutch Guilders

Si vous voulez en savoir plus, écrivez à:
SIH'95
 puttershoek6
 6581 on Molden
 Hollande

Sinon sur internet: SIH*DDS.NL

ALEX



RUBRIQUE

DP

J'aime le jambon et les rosbeefs, j'aime le jambon c'est bon !!! C'est avec une joie profonde et en remerciant ma cheville gauche de s'être tordue avec élégance que je rejoins les tapettes d'AC. Pour revenir et reprendre sa place, ça n'a pas été facile mais le joli fusil d'assaut de l'armée m'y a aidé. Non, mais des fois !!!

En nettoyant mon carnage, j'ai retrouvé des petites disquettes de DP qui n'attendaient que moi pour être désossées. Bougez pas les carrés bleus, Daniel est de retour...

COLOR IT 1.3

GENRE : EDUCATIF
DISKS : 1
AMIGA 500, 500+, 600 & 1200
NOTE : 79 %

Color It, c'est le meilleur moyen d'occuper son petit frère lorsque l'on veut passer une journée peinard devant la télé. Color It est un petit logiciel de coloriage en AMOS mignon tout plein, des exemples de dessins en deux couleurs (noir et blanc) sont fournis et l'enfant disposera de 32 couleurs pour les barier à loisir. Un logiciel sympa qui initiera les plus petits aux joies de l'informatique (si, si c'est une joie) et qui nous permettra de regarder si les actions d'ESCOM sont à la hausse. Il serait dommage que nos enfants entendent parler de l'Amiga au passé....



PUB DARTS

GENRE : SPORT ANGLAIS
DISKS : 1
AMIGA 500+, 600 & 1200
NOTE : 80%

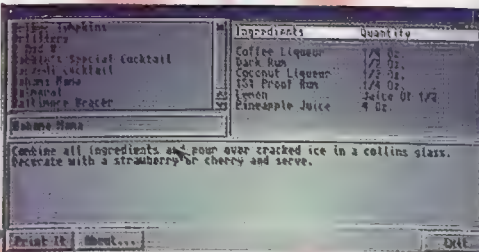


Retrouvons ici, une des plus vieilles traditions britanniques appelé vulgairement chez nous le "jeu de fléchettes" et que nos voisins qualifient de "darts" (prononcez dar-t-ce). Mais pour rentrer dans le jeu, vous devrez préalablement en-fumer la pièce et préparer des packs de Guinness (l'abus d'alcool est dangereux pour la santé et pour viser la cible). Ambiance pub, je vous dis !!! La cible est composée des vingt compartiments numérotés de 1 à 20, le centre de deux régions (25 et 50 points). Vous pourrez jouer contre votre voisin pour un 501 (Fred n'enlève pas ton jean, c'est pas un strip-poke !), un 301 où au plus haut score avec 15 fléchettes. La règle du 501 est simple, vous disposez d'un crédit de 501 points et vous devez arriver pile-poil à zéro. Et le 301, c'est la même chose avec 200 points de moins. N'hésitez pas à redécouvrir ce jeu d'adresse qui compte parmi les meilleurs, vue sa finition.

BARTENDER

GENRE : BASE DE DONNEES COCKTAIL
DISKS : 1
AMIGA 500+, 600 & 1200
NOTE : 75%

Je vous parlais d'alcool dans le test précédent, et je continue (ndlr : excusez-le, il est encore militaire !) BARTENDER est une base de données comparable à COCKTAIL, sauf que les cocktails recensés y sont plus nombreux et un peu plus détaillés. Ainsi, vous apprendrez qu'un "Bloody Mary" sans la fameuse Worcestershire sauce n'est qu'une boisson indigne d'un pilier de bistrot comme moi (c'est pas de ma faute, c'est l'armée ; NDLR : c'était déjà avant l'armée - il avoue par lui-même !!!). Un petit truc bien pratique si vous recevez S.A.S. pour lui servir son "El-Paso" favori.



MAD HOUSE

OG-CAVEMAN

ART BREAKING

HELICOPTER

JEUX DP : Les nouveautés

MAD HOUSE (DKx2) : Super jeu d'aventure de style Monkey Island [BC]
OBSTACLE : Prenez les cartes sur plateformes. Très beau [BC]
ART BREAKING HEAD (DKx5) : Jeu de puzzle complet... [ABC]
HELICOPTER (DKx2) : Jeu d'action sur un hélicoptère [ABC]
COLOUR MANIA : Très bon jeu en 3D excellent [ABC]
CYBERMAN : Un Pacman entièrement en 3D excellent [ABC]
YAK THE KING : Très beau jeu de plateforme [ABC]
DELUXE GALAGA 2.51 : Des tir de classiques d'armes et de bonus dans la dernière version ! [BC]
EXENEX : Jeu de style Asteroid [BC]
ROCKET 2.25 AGA : Jeu de style Thrust en images de synthèses, raytracing ! [C]
FLAMING ENGINES : Course de bolides de style Skidmarks [ABC]

BOING : Jeu de plateforme où l'on dirige une boule sauteuse [ABC]
COIN MANIA : Recueillir des pièces sans tomber dans le vide [ABC]
CLASSIC PUCMAN : Une adaptation fidèle à l'original [ABC]
JUMPER : Aider une boule sauteuse à activer toutes les dalles [ABC]
INERTIE : Excellent casse briques made in France [ABC]
RADIATION : Jeu d'aventure en 3D dans une centrale nucléaire [ABC]
MISSILES OVER XERION (DKx2) : Défendez vos vases des missiles [ABC]
WIBBLE WORLD GIDDY : Aidez Giddy à se servir des objets trouvés [ABC]
HYPER RACE (DKx2) : Course de voitures style Nitro [ABC]
TOP YATZEE : Jeu de Yarn [ABC]
OG THE CAVEMAN : Plateforme [ABC]
THE LOST PRINCE : Jeu d'aventure de style LucasArts [ABC]

PARADROID II : Jeu d'action dans un vaisseau, fidèle à la version G4 [ABC]
BLACKDOWN SPECIAL : Une édition spéciale, superbe jeu d'aventure [BC]
PUZZLE PIT II : Jeu de réflexion, pousses des tonneaux dans un labyrinthe [ABC]
IN THE DEATH OF NIGHT (DKx3) : Jeu d'aventure de style Lucas [ABC]
SUPER ORANGE MAN : Jeu de plateforme sous-marin [ABC]
PRACAS : Combat BattleTech 3D [ABC]
SUICIDE MACHINE : Type de cible très "Cartoon" [ABC]
TRICKY QUICKY : Plateforme d'action [ABC]
LAST SOLDIER (DKx2) : Jeu d'action très gore dans des souterrains [ABC]
CAIR TAXI : Adaptation de Space Taxi. Jeu de plateforme [ABC]
ACE SPACE CASE : Suberbe jeu de plateforme [ABC]
PUCMAN WORLDS : Un Pacman multidirectionnel avec de beaux décors [ABC]

MANGLED FENDERS : Jeu de casse de voitures [BC]
PARAGON : Jeu de réflexion [ABC]
POWERBATTLE : Jeu de style Thrust pour 1 ou 2 joueurs simultanés [ABC]
SUPREME FIGHTER : Baston [ABC]
MS PENGU : Pousser des cubes de glace pour éliminer les monstres [BC]
SCOTCHD TANK 1.85 : Tris aériens multi-couleurs, 70 armes. Génial [ABC]
CHARR : Tirs d'artillerie [ABC]

DEMOS JOUABLES

DEVILS DOOM [ABC]
QVROCCOP [ABC]
QDEATH MASK [ABC]
QKINGPIN [ABC]
QFEARS 2 AGA [C]
QSENSIBLE GOLF [ABC]
QSHADOW FIGHTER [ABC]

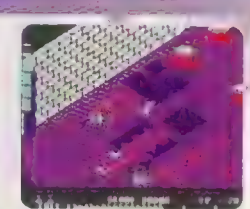
JEUX DU MOIS



JINX AGA (DKx2)
 Aidez 2 bouffons à passer les 25 niveaux du donjon du roi. Ils doivent récupérer les cristaux en s'aidant de leurs lances par les enfants comme des fusées, tranches, bouteilles explosives... Une prouesse merveilleuse ! [C]



CYBERGAMES (DKx2)
 En jeu de baston futuriste basé sur le concept de Barbarian. Les déplacements et les coups sont variés. Pour révéler vos instincts primaires, rien ne vaut une bonne occupation pour stimuler le combat au vif. [ABC]



ZAXXON
 Réplique exacte de ce hit des années 80. Un shoot'em up original où les collisions des vaisseaux et des décors sont en fonction de l'altitude. La jouabilité est exemplaire. On peut choisir entre les sons originaux ou digitalisés. [ABC]



Video Poker
BCARDGAMES (DKx3)
 Klondike devient un véritable standard en matière de jeu de cartes et fait des émules. CARDGAMES utilise TOUS les cartes existantes pour Klondike et ajoute 2 jeux de cartes, VideoPoker et Blackjack ! [BC]
 Carteset AGA incompatible A500/A600

MANGA-EROTIC

Une superbe collection de dessins (religieuses en import du Japon). 23 disks disponibles.



KLONDIKE MANIA

Le plus dément des jeux de réussite.
KLONDIKE I (DKx3)
KLONDIKE II (DKx3) [DO]
KLONDIKE III (DKx4) [DD-4Mo]
DREKO/DATATYPE : Affiche carteset
DREKOLOG : Loader Photogénie

NOUVEAUX

ACHILLEOS : Science-fiction
ADUNGEON : Fantasy
DRAGONLANCE Vol. 1 ou 2 : Heroic
HEROINE : Films fantasy
BOBIS Vol. 1 ou 2 : Fantasy
VALLEJO Vol. 1, 2 ou 3 : Fantasy
QDS9 : Star Trek Deep Space 9
QSTARTRK NG : Next Generation
QTRK : Star Trek la 1ère série
QSPACE : Photos de la NASA
QRETURN OF JEDI : Star Wars
QEMPIRE STRIKE BACK : Star Wars

+ 100 Cardsets disponibles!

CARDSETS

DOCTOR WHO : La série TV
OLION KING : Le Roi Lion
QINDY CRAWFORD Vol. 1 ou 2 : Le Top Model nue
QELLE McPHERSON Vol. 1 ou 2 : Le Top Model nue
QSTEFANIE SEYMOUR : Top Model
QSHIRLYN FENN : L'actrice
QMARILYN : Monroe
QMONROE : Photos de Marilyn
QBIBINI : Maillots de bain
QBIBINIBABES Vol. 1, 2 ou 3 : Maillots
QPRETTY WOMEN : Maillots
QCARs : Voitures de sport
QHARDROCK : Pochettes
QNBAs : Joueurs de basket
QOCEAN : Fonds marins
QPHOTO CD : Photo sampler
QSLAINE : Le graphiste Amiga
QXMEN : La BD Comics

UTILITAIRES : Les dernières nouveautés

DISKSPARE 2.0 : Double la capacité et vos disquettes DD et HD [BC]
QREORG 3.11 : Optimise et réorganise les cartes nettes et disk durs [BC]
DISKSALV II 11.31 : L'ultime traitement de disquette et disk dur [BC]
QPOWERCACHE 37.115 : Améliore les performances des disks durs [BC]
QCPU 1.70 : Double la capacité des disks durs [BC]
QSUPERDUPER 2.13 : Puissant copieur multithéâtre pour tout device [BC]
QVIM 3.0 VF : Implante une mémoire virtuelle sur disk dur [68030+MMU] [BC]
QMS 2.04 : Archivage/compresseur de disks même non DOS [BC]
QZX 1.01 : Nouvel archiveur de données plus puissant que LHA [ABC]
QABB 6.5 : Évalue et compare les performances de votre machine [BC]
QKNO VF : Remplissage des grilles et calculs de gains [ABC]
QLOTO 1.2 VF : Gère les grilles simples et multiples du LOTO [ABC]
QMINIGHT 2.08 : Un Super économiseur d'écran [BC]

QAMIGABASE 2.1 : Gestion de base de données russant [BC]
QBASE II 2.04 : Idem [BC]
QVIDEOMAX 4.44 : Gère efficacement vos K7 vidéo [BC]
QGENEALOGIST 3.13 VF : Générateur arbre généalogique [BC]
QAMIGAWORLD 4.22 VF : Les pays avec cartes, statistiques. Excellent [BC]
QBARTENDER 1.1 : Base contenant des recettes de cocktails [BC]
QGRAPH 1.2 VF : Tableur avec feuilles 3D, 3D [BC]
QAMIGA 2.1 VF : Puissant langage de programmation [BC]
QACE 2.31 : Un langage Basic très complet [BC]
QACE PROGS (DKx3) : Exemples [BC]
QPHX ASS 4.14 : Langage macro assembleur complet [BC]
QGFx CON 1.3 : Convertisseur de format d'image PCX, GIF, JPEG... [BC]
QIMAGE STUDIO 2.0 (DKx2) : Convertir image en 16 bits, IADP, du DPI [BC]
QSHDS GEN 3.14 : Créer vos images stéréoscopiques [BC]

QEXOTIC 3.1 + JACK 138 RIPPER : Ripper de modules [BC]
QPRO WIZARD 2.10 VF (DKx2) : Puissant ripper/moniteur modules [BC]
QDELTRACKER 2.11 (DKx2) : Puissant player du musique, très complet [BC]
QDASMOD PLAYER 3.5a (DKx2) [BC]
QBEAGLE PLAYER 1.5a (DKx2) [BC]
QCHIPPO PLAYER 2.00 : Player [ABC]
QVIRUS WORKSHOP 4.8 : [BC]
QVIRUS CHECKER 0.2 : [BC]
QANTICLOVER 2.4 : [BC]
QVIRUS INFO BASE 1.33 : Voir tous les virus et symptômes en image [BC]
Q40 DATATYPES (DKx4) [C]
QTOWER FIT : Plan pour installer un A1200 dans une tour BC [C]
QTUDE 1.0d : Dégrade A1200 et Upgrade A500 [AC]
QAMITEL 2.0 VF : Emulateur Minitel très complet [BC]
QABANK 1.10 VF : La référence en matière de banque de compte [ABC]
QHD GAMES INSTALLER II : Gérer Aladdin, Alien Breed II, 17 jeux [ABC]

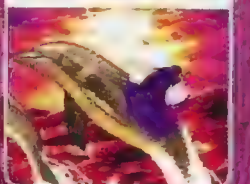
FRACAS



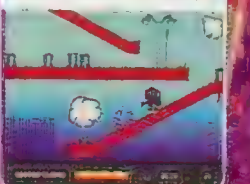
BLACK DAWN SP



DEEP/PARALLAX



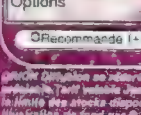
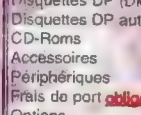
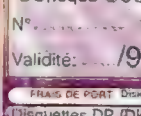
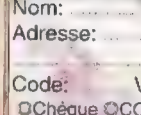
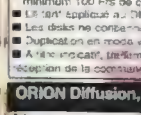
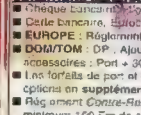
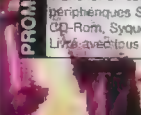
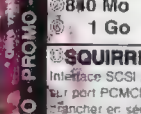
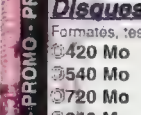
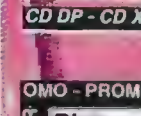
ACE SPACECASE



COMPRENDRE SON AMIGA

Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur votre Amiga sans jamais oser le demander est réunis dans cette excellente cassette vidéo de formation de 1h30.
 Un véritable cours de A à Z sur le fonctionnement de votre machine et du Workbench avec des explications claires et détaillées.
K7 vidéo de formation : 175.00 Frs

AMINET 6



Le coin du CD-ROM

Une sélection des nouveaux CD disponibles
OAMINET 66 99 Frs
OFFRESH FISH 139 Frs
OZOOM (Jules) 139 Frs
OMEGAHEAD 139 Frs
O3D ARMA 139 Frs
OTHE GREAT WORK 139 Frs
OLIGHT ROM 77 139 Frs
OMULTI TOOL KIT (DKx2) 139 Frs
OMETING PEARLS II 139 Frs
OMEDIA 139 Frs
OMEDIA CASE FRY (2CDs) 139 Frs
OMEGA TOOLS 139 Frs
OMEDIA II 139 Frs
OMEDIA LOGS 139 Frs
OHOT PICS 139 Frs
OHOT PICS Vol. SEX (Hard) 139 Frs
OHOT GIRLS (Hard) 139 Frs
OSPICY PICS (Très Hard) 139 Frs

CD-ROMs X

STRICTEMENT RESERVE 139 Frs
OASIAN HOT PICS (Soft) 139 Frs
OSUPER MODELS (Charme) 139 Frs
OHOT SUPER MODELS (Soft) 139 Frs
OHOT PICS (Hard) 139 Frs
OHOT PICS Vol. SEX (Hard) 139 Frs
OHOT GIRLS (Hard) 139 Frs
OSPICY PICS (Très Hard) 139 Frs

CD DP - CD X - CD VIDEO - Jeux CD32 - Lecteurs CD...

OMO - PROMO - PROMO - PROMO - PROMO -

Disques-Durs IDE

Formats, tests, garantie 3 ans
420 Mo 1229 Frs
540 Mo 1329 Frs
720 Mo 1669 Frs
840 Mo 1769 Frs
1 Go 2249 Frs

GRATUIT 60 Mo de logiciels DP au choix

Jeux
Utilitaires
Images
Modules
Divers
 Nappe, carte contrôleur, boîtier externe, disque dur SCSI... NC

QSCURREL 540 Frs

Interface SCSI pour A500 et A1200 sur port PCMCIA. Permet de brancher en série jusqu'à périphériques SCSI comme lecteur CD-Rom, Syquest, disque dur. Livré avec tous les logiciels.

POWERCD 1990 Frs

Lecteur 2x vitesse A500 et A1200 + Squirrel + Alimentation et boîtier externe + Emulation CD32 et utilitaires divers + Manuel en français + 1 CD GRATUIT !

12 Frs La disquette

Ligne de commande, appelez ORION-DIRECT dès aujourd'hui

VISA 33.82.67.65 Lun-Ven 09h00-12h00 / 14h00-19h00 et Sam 09h00-12h00

Compatibilité A : A500 1-3-1Mo B : A500/A600 C : A1200

CONDITIONS GÉNÉRALES

ORIGINE : Tous les logiciels sont diffusés par ORION Diffusion.
EUROPE : Règlement. Carte VISA, Eurocheque et Mandat.
DOMTOM : Ajouter 4 Frs par disquette, CD et accessoires. Port + 30 Frs, périphériques : Port + 40 Frs.
Livraison : Les livraisons de port et d'emballage sont OBLIGATOIRES, les options en supplément.
Garantie : Les disques ne sont garantis que si l'option Recommandé minimum 100 Frs de commande.
La loi : La loi s'applique au DP est un produit de NON par titre.
Les disques : Les disques ne sont garantis que si l'option Recommandé minimum 100 Frs de commande.
Duplicat : On ne peut pas vérifier la qualité des disques certifiés 100%.
A la loi : En vertu de l'application des DP sans 4872 heures des exceptions de la commande, sans situation exceptionnelle.

ORION Diffusion, BP 299, 61008 ALENCON Cédex - FAX: 33.82.68.30

Nom:

Adresse:

Code: Ville: Tél:

QCheque QCCP QMandat QEurocheque QCarte bancaire

N°:

Validité: /9 AMIGA CD-Rom?

FRANCS DE PORT Disk DP 20 Frs CD-Rom 20 Frs Accessoires 20 Frs Périphérique 40 Frs

Disquettes DP (Dk x12 Frs): Frs Signature:

Disquettes DP autres: Frs

CD-Roms: Frs

Accessoires: Frs

Périphériques: Frs

Frais de port obligatoires: Frs

Options: Frs

TOTAL TTC

QRecommandé (+15 Frs) QOptimisé (+13 Frs) QContre-rembours (+20 Frs)

ORION Diffusion, BP 299, 61008 ALENCON Cédex

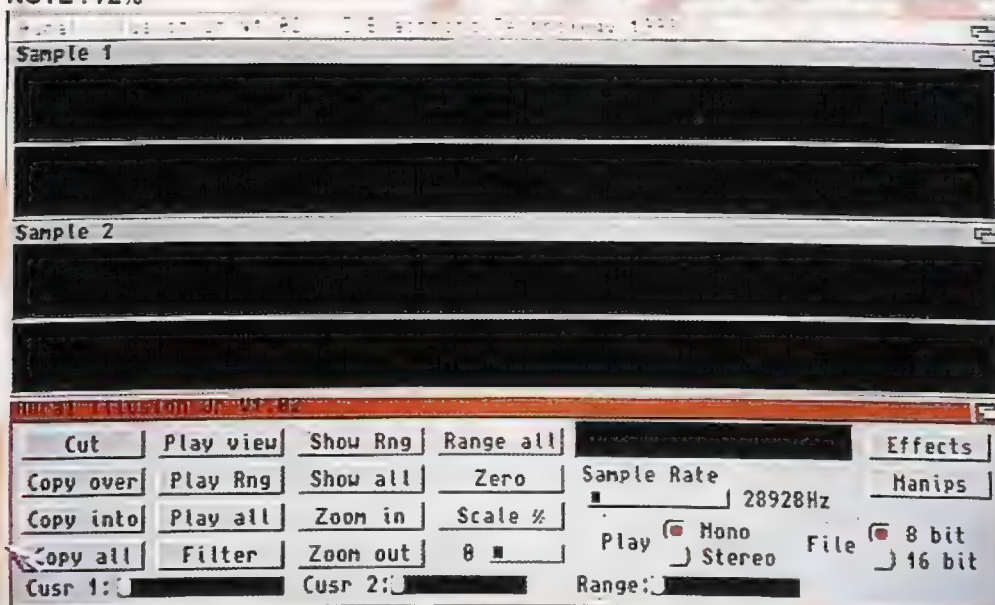
CARNAGE

GENRE : COURSE AUTO
DISKS : 1
AMIGA 500, 500+, 600 & 1200
NOTE : 95%

Comment un tel jeu peut-il être dans le domaine public ? C'est la question que vous vous poserez, je n'en doute pas, en admirant le jeu. Cette course est vue du dessus du circuit, d'accord les bagnoles sont minuscules, oui la vitesse n'est pas faramineuse, mais ce jeu a une sale façon de vous enivrer au point que l'on y revient sans se lasser (le charme d'antan, ça pardonne pas !). De plus pendant les charge-ments on a droit à des pages digitalisées représentant des courses de stock-car. Superbement réalisé, digne d'un jeu commercial mélangeant Skidmarks et SuperSprint sur la même disquette. A vous procurer, sans attendre...

AURAL ILLUSION

GENRE : ECHANTILLONEUR
DISKS : 1
AMIGA 500+, 600 & 1200
NOTE : 72%



Ce sampler est d'un bon niveau, même si il ne faut pas s'attendre à des prestations dignes de DSS+, vous arriverez sans aucun mal à récupérer ce solo de guitare de Slash à la condition d'avoir une interface vous permettant de digitaliser les sons (genre DSS ou MK II de Bus+). Si vous ne récupérez pas la qualité CD, ne vous inquiétez pas à 30 KHz on n'entend pas vraiment la différence et les samples sont de qualité. Cet été pour assurer sur les jolies plages de Bretagne (Oui, Isa on parle de chez toi), n'hésitez pas à faire votre propre remix de Lagaf' avec vos samples rien qu'a vous que vous jouerez avec votre Amiga portable aux yeux médusés des Pamela Anderson locales (les bigoudaines, quoi !)... Ben, quoi on peut toujours rêver !

ATOM Z AGA

GENRE : REFLEXION
DISKS : 1
AMIGA 1200
NOTE : 43%

L'idée de ce jeu est de convertir à votre avantage toutes les pièces ennemies, ceci en faisant exploser des atomes par des réactions horizontales ou verticales adjacentes. Vous avez pas compris ? Je vous rassure, moi non plus et pourtant ce n'est pas faute d'avoir chercher. Mais j'ai vraiment rien pigé, rien de rien. Hormis cela la réalisation est particulièrement soignée, mais j'ai vraiment plus rien capté après. Désolé je retourne sur TETRIS....



Pour ceux à qui ils manqueraient encore un gestionnaire de fichiers, FILLER va les aider à ranger proprement leurs supports (disks durs où souples). Toutes les fonctions de l'OS sont ici présentes et évitent la tâche délicate de devoir se taper le manuel par coeur pour assimiler la gestion du Shell/Cli. Si vous n'en possédez pas, vous verrez que c'est hyper-utile pour peu que l'on trouve son disque dur en bordel couvré. Passe encore pour 40 Mégas, mais si c'est 1 Giga, merci FILLER.

MANGA HOT NUMBERS

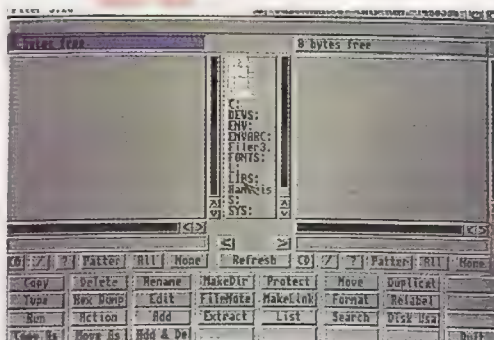
GENRE : REFLEXION
DISKS : 1
AMIGA 500+, 600 & 1200
NOTE : 80%



Un jeu de nombres où l'on va s'évertuer à échapper aux points qui s'égrennent dans votre corbeille pour voir apparaître enfin la pin-up manganaïsée (euh, ça se dit ?). Une grille composée de briques avec des points, vous éliminez progressivement vos cases pour vous extasier devant les charmes de la demoiselle (nippons, ni mauvais par ailleurs), mais vos points montent ceux de l'adversaire descendent en flèche. Oh, là, là, que d'émotion mon p'tit Jean Mimi !!! Tout à fait, car le principe est simple et l'on s'y amuse sans voir passer le temps. Résultat, dans le bureau je vais encore me taper les restes des pizzas et des glaces aux noix de pécan à la marque imprononçable. Quelle vie !

FILLER 3.20

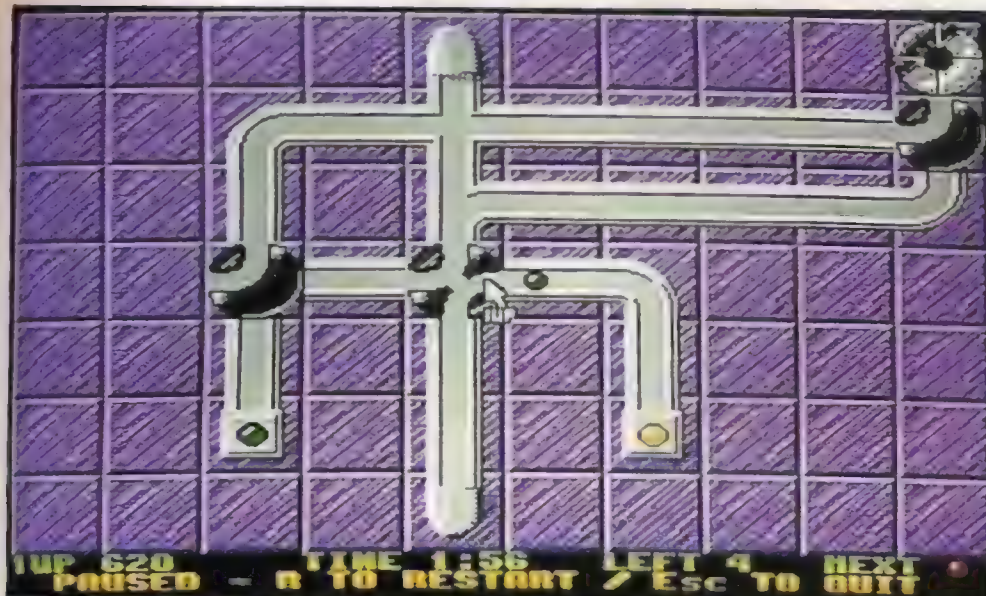
GENRE : GESTIONNAIRE DE FICHIERS
DISKS : 1
AMIGA 500+, 600 & 1200
NOTE : 70%



TOOBZ

GENRE : ACTION/REFLEXION
DISKS : 1
AMIGA 500 (1Mg), 500+, 600 & 1200
NOTE : 78%

A mis chemin entre le casse-tête chinois et Marble Madness qui fit les heures



aller sur le rouge, les jaunes sur les jaunes et ainsi de suite... Et plus on passe les niveaux, plus c'est l'horreur avec un réseau de plus en plus complexe, de plus en plus rapide, et de plus en plus de boules. Profitez-en pour retrouver la vôtre avant que vous ne la perdiez définitivement au détour d'une de ces satanées canalisations.

BLACK DAWER 94

GENRE : JEU DE ROLE

DISKS : 1

AMIGA 500 (1MG), 500+, 600 & 1200

NOTE : 86%

Ah, mes amis aventuriers, quel plaisir de retrouver un jeu qui a des relents d'Eye of



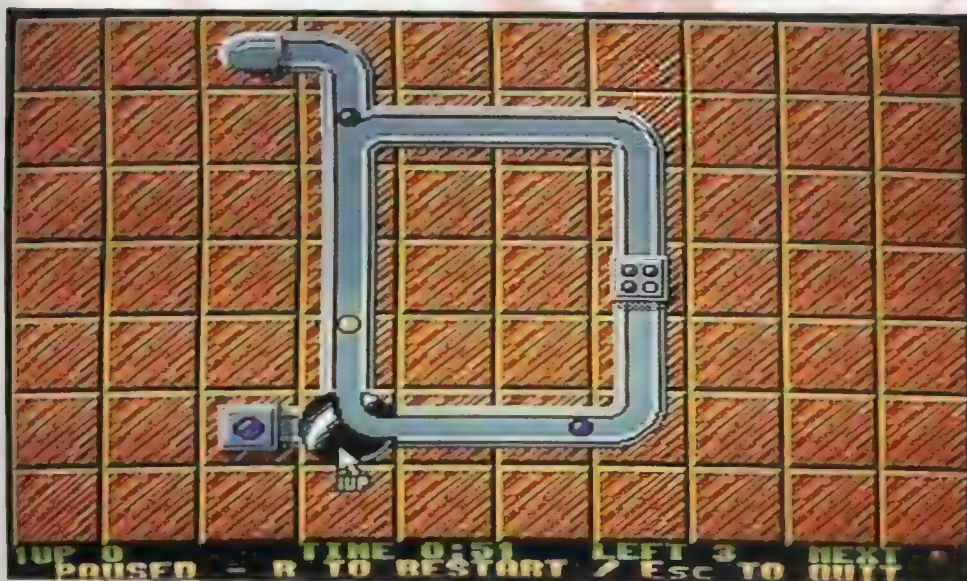
glorieuses de notre machine, TOOBZ est irritant. Non pas qu'il soit nul bien au contraire, mais la difficulté est le maître mot de ce jeu.... Une sorte de lanceur envoie des boules multicolores dans un réseau de canalisations. Jusque là aucun problème, sauf que vous êtes terriblement ordonnés si vous detestez que les choses ne soient pas à leur place. Les boules rouges doivent

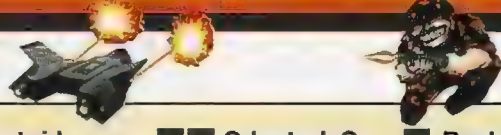


the Beholder. En plus, on applaudira la performance de l'auteur pour la création et pour la distribution en DP. La musique est angoissante au possible, et lorsque vous rencontrerez les Borglaw (sortes de schtroumpfs trempés dans l'acide) au détour d'un pan de mur, ne vous étonnez pas de sursauter. 75% d'EOB et 25% de DOOM (mais les créateurs de DOOM, ont-ils vraiment le privilège de la boucherie sur micro ?), c'est un grand moment de programmation que nous vivons là... A essayer absolument.

DANIEL

Pantagruel chez Pizza Hut
Gargantua chez Häagen-Dazs





SHOOT'EM UP

- Cafeine Free**
Tirez sur vos ennemis et soyez adroit en pilotage.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200
- Buck Rogers**
Vous luttez contre des hordes d'aliens hostiles. Tout Amiga avec Kickstart 1.3
- Insectoids**
Toutes ces créatures immondes viennent d'un autre monde.
Amiga 500, 500+, 600, 1200
- Cybertech Co.**
Eliminez la vermine qui infeste vos ordinateurs.
Amiga 1200 uniquement
- Rocket Z**
Des superbes graphismes, il faut détruire son adversaire.
Amiga 1200 uniquement
- Incinerator 3D**
La ville subit une attaque il faut détruire les missiles.
Amiga 500+, 600, 1200
- Xenostar**
Un shoot multidirectionnel très rapide et très bien fait.
Amiga 1200 uniquement
- Bomber 2000**
Un Démon qui exploite les capacités de l'Amiga.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200
- Jetstrike**
Aux commandes de jets ou d'hélicoptères, partez en mission.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200
- Raid 2 et Raid 3**
Un redoutable hélico de combat attaque les positions ennemies.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200
- Raid 4**
Action pure pour le dernier volet de ce superbe shoot.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200
- Microbes**
Il faut enrayer le développement d'un virus avec un laser.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200
- Apokalips**
Shoot vertical bourré d'action. Ne lâchez pas vos manettes.
Amiga 1200 uniquement
- Deluxe Galaga**
Un des meilleurs shoots, les ennemis viennent de partout.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200
- Gravity Force 2**
Il faut affronter un autre vaisseau ainsi que la gravité.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200
- Hellzone**
Vivez un véritable calvaire au cœur d'un complexe Hi-Tech.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200
- Dog Fight**
Duel dans les airs avec des vieux coucoux de 14-18.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200
- Galaxy Blast**
Il faut libérer la ville des extraterrestres envahisseurs.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200
- Last Refuge**
Un chevalier doit défendre un château en repoussant les assauts.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

JEUX D'ARCADE

- Pub Darts**
Un jeu de précision comme dans les pubs anglais.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200
- Erik**
Erik veut trouver les trésors mais ça ne sera pas si facile.
Amiga 500+, 600, 1200
- Knights**
Deux chevaliers s'affrontent dans un château plein de pièges.
Amiga 500+, 600, 1200
- Crazy Challenge**
Quand le délire s'empare du sport, ça donne ce jeu, super.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200
- Fracas**
Un superbe duel de Walkers en 3D pour deux joueurs.
Amiga 1200 uniquement
- Suicide Machine**
Un jeu de massacre pour se défouler, tout doit mourir.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200
- Strike'n Spares**
Un superbe jeu de bowling pour un ou deux joueurs.
Amiga 500+, 600, 1200
- Megaball III**
Le meilleur jeu de casse-briques, plein de surprises.
Amiga 500, 500+, 600, 1200
- Int. Combustion**
Des courses de voitures sur des circuits hors du commun.
Amiga 500+, 600 et 1200
- Bond Mine 12**
Pour les nombreux fans de BoulderDash, voici le Must.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200
- Bacman**
Le Pacman s'est fait un lifting, plein de nouveautés.
Amiga 1200 uniquement
- Ho! AGA Remix**
Un des plus beaux jeux de plates-formes, excellent.
Amiga 1200 uniquement
- Artillerus 2**
Une bataille entre 8 canons avec des armes dérivantes.
Amiga 500, 500+, 600, 1200
- Wacko**
Un bon jeu de plates-formes très coloré et très bien fait.
Amiga 500, 500+, 600, 1200
- Boomfinder**
Génial, il faut trouver la sortie de plus de 80 niveaux.
Amiga 500, 500+, 600, 1200
- Dithel in Space**
Vous êtes un astronaute sur une planète inconnue.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200
- Perpetual Craze**
Un superbe jeu de baston pour les fans d'arts martiaux.
Amiga 1200 uniquement
- OG the Caveman**
Vous OG homme des cavernes OG devoir libérer femme.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200
- U.D.P.**
Vous mesurez les épreuves pour conquérir le monde.
Amiga 1200 uniquement
- Chaneques**
Ca ressemble à Lemmings et c'est encore plus marrant.
Amiga 500+, 600, 1200

JEUX DE RÉFLEXION

- Defektris**
Le Tétris revient relooké style mécano, beau résultat.
Amiga 500+, 600 et 1200
- Lethal Formula**
Volez la formule secrète d'un nouveau poison, un superbe jeu d'aventure très bien fait.
Amiga 500+, 600 et 1200
- Mind Chaos**
Un jeu pour les amoureux qui aiment se prendre la tête.
Amiga 500, 500+, 600, 1200
- Dragon Tiles**
Le plus beau jeu de Mahjong avec plus de 15 dispositions de pièces différentes, un Must.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200
- Poker Mania**
Le poker comme il se joue sur les machines de casino.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200
- Black Dower 94**
Un jeu de stratégie dans des couleurs sobres et mystérieuses.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200
- Squidge**
Un Coloris très marrant avec des pièces surprenantes.
Amiga 500, 500+, 600, 1200
- Excellent Card**
Une compilation des meilleures réussites de cartes, génial.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200
- Gnu Chess**
Le meilleur jeu d'échecs du DP pour novice ou joueur confirmé.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200
- Toobz**
Il faut assembler des pièces de la bonne couleur dans le bon trou.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200
- Dr Mario**
Un excellent jeu comme Coloris avec des modifications marrantes.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200
- Exit 13**
Il faut rassembler les pièces de la même couleur pour pouvoir les supprimer, bien.
Amiga 500+, 600 et 1200
- Master Mind**
Quand c'est aussi bien fait que ça, ça plaît toujours.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200
- Yacht**
Une adaptation du célèbre jeu de dés, ça garde tout son intérêt.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200
- Pick a Brick**
Dans le style du Mahjong, il faut reconstituer les paires.
Amiga 500, 500+, 600, 1200
- Megablock 2**
Un très beau jeu de Tétris avec des couleurs très colorées.
A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

UTILITAIRES

Compta

Un logiciel de comptabilité très complet, pratique et en français. A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Easy Calc Plus

Le meilleur tableur grapheur du DP avec plein de fonctions. Amiga 500+, 600, 1200

Test de Soi

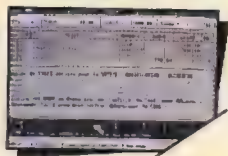
Une analyse complète de la personnalité, en français. A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Dysk Stik

Imprimer ses étiquettes, c'est simple avec un bon logiciel. A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Gestion Bancaire

Un bon logiciel de gestion de compte bancaire en français. A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



Text Engine

Le meilleur traitement de texte, en anglais mais simple. A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

X List 3.0

Le meilleur utilitaire pour cataloguer vos disquettes. A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Filer 3.20

Un logiciel de gestion de fichiers simple et efficace. Amiga 500+, 600, 1200

Virus Workshop 4.7

L'arme fatale contre les virus. Le meilleur, indispensable. Amiga 500+, 600, 1200

Disk Salv

Rien de mieux pour réparer des disquettes ou fichiers abîmés. Amiga 500+, 600, 1200

Viewers

Une compilation des meilleurs logiciels de visualisations. Amiga 500+, 600, 1200

V Morph 2.21

Le morphing sur Amiga, c'est possible avec ce logiciel. A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



Junior Artist

Dessins et coloriages faciles pour tous les petits. génial. A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



Conjuguer

Un logiciel français qui permet de conjuguer tous les verbes. A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Color It

Un autre programme de dessin très agréable pour les petits. A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Free Paint

un excellent programme de graphisme très complet. Amiga 500, 500+, 600, 1200

A to Z Paint Pad

Un livre de coloriage pour les enfants turbulents. A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Protracker 3.15

Le meilleur logiciel musical du DP fourni avec 2 modules. A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Octamed 2.0

Une version shareware de ce superbe tracker très complet. A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

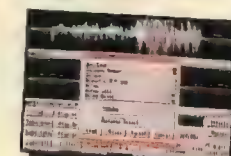
Sonic Drum

Une véritable batterie sur votre Amiga grâce à ce shareware. A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



Aural Illusion

Un bon logiciel de retouche d'échantillons sonores IIF. Amiga 500+, 600 et 1200



Copieurs

Tous les meilleurs copieurs D Copy, P Copy 2.02, Duper... A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Crunch Mania 1.9

Le compacteur de fichiers le plus utilisé, indispensable. Amiga 1200 uniquement

Kickstart 1.3

Permet de transformer votre Amiga en Amiga 500, génial. Amiga 500+, 600, 1200

POUR ADULTES

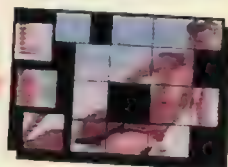
X Puzzle 1

X Puzzle 2

X Puzzle 3

X Puzzle 4

Des puzzles à reconstituer pour voir les images X. Amiga 500, 500+, 600, 1200



Mangas 1

Mangas 2

Mangas 3

Mangas 4

Mangas ...

Mangas 48

Mangas 49

Mangas 50

50 disquettes qui regroupent les meilleurs Mangas. Il y en a pour tous les goûts, les plus soft jusqu'aux plus hard. Amiga 500, 500+, 600, 1200

Tétris Sex

Des images érotiques changent à chaque niveau, amusant. A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200



X Extrême 1

X Extrême 2

X Extrême 3

X Extrême 4

X Extrême ...

X Extrême 28

X Extrême 29

X Extrême 30

Les 30 disquettes X Extrême contiennent des images très osées et inhabituelles. Elles sont parfois surprenantes. Amiga 500, 500+, 600, 1200

Manga Hot Numbers

Un jeu de réflexion pour les matheux



qui récompense vos efforts en dévoilant des mangas sous les carrés que vous éliminez. Ça n'aide pas la concentration. A 500 (1Mo), 500+, 600, 1200

Tarifs des disquettes

3 disquettes = 49 francs

6 disquettes = 89 francs

10 disquettes = 119 francs

20 disquettes = 199 francs

Certains logiciels sont sur = 1 disquette
 = 2 disquettes
plusieurs disquettes = 3 disquettes

LES COFFRETS

10 très bons jeux pour

49F

F.I. vous a concocté 2 coffrets contenant chacun 10 jeux avec une documentation en français. Un coffret contient 10 excellents jeux d'action, l'autre contient 10 très bons jeux de réflexion.

Coffret Action : Last Refuge - Bat Dog - High Octane - Insectoids Buzzbar - Rollerpede - Microbes - Fighting Warriors Driggame - Bond Mine 12.

Coffret Réflexion : Artillerus 2 - Znyk Dragon Tiles - Dilemma - Pick a Brick Polymorf - Klaktrix - Reversi 2 - Fwuff Weltrix.

Ces coffrets vous sont proposés à un prix défiant toute concurrence puisque chaque jeu ne coûtera que 4,90 francs.



F.I. 18 Avenue du Maréchal Juin

54000 NANCY

83 90 28 00

Bon de Commande

☐ OUI Je bénéficie de la sélection de F.I. et AMIGA Concept et je commande les disquettes et les coffrets suivants.

Je commande _____ disquettes

Je commande _____ coffrets

Participation aux frais d'envoi

+ 25 F

TOTAL À PAYER

F

NOM : _____ Prénom : _____

N° : _____ Rue : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Ci joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY

☐ Carte de crédit Nom : _____

☐ Chèque N° : _____

☐ Mandat

Date d'expiration : _____



PROGRAMMATION BLITZ BA

Après avoir vu le principe de déplacement d'un objet à l'écran, nous allons voir comment le faire de façon fluide pour obtenir une animation digne de ce nom !

PR...AMBULE

J'ai scindé le programme en deux parties : celui du listing 1 s'occupe de dessiner la forme de notre balle et la sauve dans un fichier "shape" (forme, en français). Il vous suffira de le lancer une seule fois et le second programme (celui qui nous intéresse) chargera l'image depuis le fichier créé. 1+1=1 Dans les programmes précédents, nous avions une animation, certes, mais pas très jolie... Pourquoi ? Et bien tout simplement parce que lorsqu'on demande à l'Amiga d'afficher un bitmap, celui-ci est relu et réaffiché tous les 50èmes de seconde. Ce qui fait que si on dessine dans ce bitmap pendant qu'il est relu/réaffiché, on a un effet de dédoublement des objets fort désagréable. Il faut donc utiliser deux bitmaps pour un seul affichage : pendant qu'un bitmap est affiché, on dessine dans l'autre (qui est caché) et au prochain VBL (blanc vertical, période très très très courte pendant laquelle l'affichage est au point mort), on inverse nos deux bitmaps, et le tour est joué ! On appelle ça le "double buffering" (ou double tamponnage en français...).

EN PRATIQUE

Dans le programme il nous faut donc un bitmap supplémentaire (ligne 43), une file supplémentaire pour l'affichage des balles (ligne 50. Il nous en faut une par bitmap) et une variable qui va nous permettre de savoir quel bitmap est affiché (db = 0 ou 1) et dans lequel on travaille (l'autre). La commande utilisée pour indiquer quel bitmap est affiché est "Show Bitmap". Celle-ci est beaucoup plus rapide que les commandes "Use BitMap" et "Show". Voici maintenant le déroulement des opérations ligne par ligne :

Avant la boucle principale, la va-

riable db contient 0.

```
60 : Attend le blanc vertical.
63 : Affiche le bitmap db (0)
66 : Change de bitmap: db=1-db.
    Résultat: db = 1 - 0 = 1
67 : Sélectionne le bitmap db (1) pour
    dessiner. (il reste caché et le
    bitmap 0 est toujours affiché).
71 : efface les images associées à la
    file 1 (bitmap 1)
82-87 : Calcule le déplacement des
    balles
91 : Ajoute les images à la file db (1)
97 : Prêt pour un second tour avec une
    nouvelle image prête dans le
    bitmap 1
Second tour :
60 : Attend le blanc vertical.
63 : Affiche le bitmap db (1)
66 : Change de bitmap: db=1-db.
    Résultat: db = 1 - 1 = 0
67 : Sélectionne le bitmap db (0) pour
    dessiner. (il reste caché et le
    bitmap 1 est toujours affiché).
71 : efface les images associées à la
    file 0 (bitmap 0)
82-87 : Calcule le déplacement des
    balles
91 : Ajoute les images à la file db (0)
97 : Prêt pour un troisième tour avec
    une nouvelle image prête dans le
    bitmap 0
```

Et voilà, il n'y a plus qu'à reprendre au premier tour. Comme je vous l'ai expliqué au début, on dessine dans un bitmap (invisible à l'écran) pendant que l'autre bitmap est affiché et au blanc vertical suivant on inverse tout : on affiche le bitmap dans lequel on vient de dessiner et on dessine dans le bitmap qui était affiché. Maintenant que le double buffering n'a plus de secrets pour vous, le mois prochain on attaque les scrollings (vous savez, les écrans entiers qui bougent...).

```
;
; baballes du chienchien a sa memere
```

```
; ouvre un ecran 320x256 4 couleurs
;
Screen 0,2
; avec un beau degrade de vert
RGB 0,0,0,0
RGB 1,10,15,9
RGB 2,0,10,0
RGB 3,0,12,0
```

```
ScreensBitMap 0,0
```

```
Cls
Circlef 7,7,7,2
Circle 7,7,7,2
Circlef 8,6,5,3
Circle 8,6,5,3
Plot 9,5,1
GetaShape 0,0,0,16,16
SaveShape 0,"Blitz2:balle.shp"
End
```

```
1: ;
2: ; baballes du chienchien à sa mèmère
3: ;
4:
5: #balles=15
6:
7: NEWTYPE .balle
8:     x.w : y.w
9:     vx.b : vy.b
10: End NEWTYPE
11:
12: Dim List b.balle(#balles-1)
13:
14: ; une belle balle en relief
15: ;
16: LoadShape 0,"Blitz2:balle.shp"
17:
18: ; on place la 1ère balle au milieu de l'écran
19: ; et on donne une vitesse initiale
20: USEPATH b()
21: While AddItem(b())
22:     \x=Rnd(160)+100 : \y=Rnd(120)+100
23:     \vx=Rnd(4)+1 : \vy=Rnd(4)+1
24: Wend
25:
26: ; ouvre un écran 320x256 4 couleurs
27: Screen 0,2
28:
```




Vous aurez sans doute remarqué les numéros de ligne des deux listings. Et bien ne les entrez pas lorsque vous tapez votre programme ! Ces numéros sont simplement là pour faciliter le repérage des exemples et pour vous faciliter la vie lorsque vous entrez le programme. De plus si une ligne ne commence pas par un numéro de la forme XXX : c'est qu'il s'agit de la fin de la ligne suivante, pratique, donc, pour repérer les erreurs dues à la mise en page.

```
29: ; avec un beau dégradé de vert
30: RGB 0,0,0,0
31: RGB 1,10,15,9
32: RGB 2,0,10,0
33: RGB 3,0,12,0
34:
35: ; pour dessiner, il nous faut un bitmap.
36: ; pas de panique, l'écran 0 en a un, il
37: ; suffit de dire au blitz qu'on va utiliser
38: ; celui-là comme bitmap numéro 0
39: ScreensBitMap 0,0
40: Cls
41:
42: ; notre second bitmap pour le double buffering
43: BitMap 1,320,256,2
44:
45: ; Mise en route de l'accélérateur de particules
46: BLITZ
47:
48: ; initialisation des files pour balles
49: Queue 0,#balles
50: Queue 1,#balles
51:
52: ;
53: ; Boucle principale
54: ;
55: While Joyb(0)<>2
56:
57: ; attend le blanc vertical. Ca permet
58: ; en fait de synchroniser le déplacement
59: ; de la balle avec l'affichage
60: VWait
61:
62: ; affiche un bitmap...
63: ShowBitMap db
64:
65: ; pendant qu'on dessine dans l'autre
66: db = 1-db
67: Use BitMap db
68:
69: ; efface tous les objets ajoutés
    précédemment
70: ; à la file par la commande QBlit
71: UnQueue db
72:
73: ResetList b()
74: USEPATH b()
75:
76: While NextItem(b())
77:
78: ; met à jour la position de la balle
79: ; Note entre juste 'x+vx' revient au
80: ; même que 'x=x+vx'
81:
82: 'x+vx : 'y+vy
83:
84: ; on inverse le sens du déplacement si la
85: ; balle dépasse les bords de l'écran
```

```
86: If 'x<0 OR 'x>=304 Then 'vx=-'vx : 'x+'vx
87: If 'y<0 OR 'y>=240 Then 'vy=-'vy : 'y+'vy
88:
89: ; QBlit affiche la balle à sa nouvelle position
90: ; et l'ajoute ` la file 0
91: QBlit db,0,'x,'y
92:
93: Wend
94:
95: ; MOVE #-1,$dff180
96:
97: Wend
98:
99: End ; C'est fini !
```

L'INFORMATIQUE EVOLUTIVE

■ Le Spécialiste de l'extension facile pour tout AMIGA ■

CARTES D'EXTENSIONS

2 Mo avec horloge A5/A5+ 789F
4 Mo avec horloge A5/A5+ 1089F
1 Mo avec horloge A6 489F
AMem32 avec horloge A12 589F

CARTES ACCELERATRICES

ATurbo 1220/28 - 0Ko 889F
M-Tec 1230/28 - 0Ko 1389F
Blizzard 1230-III/40 - 0Ko 2389F
Moongoose 1250 - 0Ko 2989F

MÉMOIRES

Simm 2 Mo - 32 Bits - 70ns 589F
Simm 4 Mo - 32 Bits - 70ns 1089F
Simm 8 Mo - 32 Bits - 70ns 2189F
Simm 16 Mo - 32 Bits - 70ns 3789F

CO-PROCESSEURS

20 Mhz type PGA ou PLCC 589F
25 Mhz type PGA uniquement 689F
33 Mhz type PGA ou PLCC 789F
50 Mhz type PGA uniquement 989F

CARTES CONTROLEURS

SCSI2 Apollo AT2000 A2 589F
SCSI2 Squirrel A12/A6 589F
SCSI2 M-Tec A12 789F
SCSI2 Blizzard A12 989F
SCSI2 Moongoose A12 889F

DISQUES DURS 3,5" SEULS

340 Mo IDE + nappe/alim. 1189F
420 Mo IDE + nappe/alim. 1289F
540 Mo IDE + nappe/alim. 1389F
750 Mo IDE + nappe/alim. 1989F
850 Mo IDE + nappe/alim. 2089F

BOITIERS CONTROLEURS

Apollo AT500 A5/A5+ 789F
Overdrive+ HD A6/A12 689F
M-Tec AT500 A5/A5+ 989F

OVERDRIVES CD

Double vitesse A6/A12 1789F
Triple vitesse A6/A12 1989F
Quadruple vitesse A6/A12 2489F

LECTEURS DE DISQUETTES

Interne DD 3,5" 880 Ko 460F
Externe DD 3,5" 880 Ko 489F
Externe HD 3,5" 1,76 Mo 889F
Copieur industriel 1489F
40 Disquettes vierges HD 99F

PIECES DETACHEES

Tower + alim. A6/A12 N.C.
Alimentation puissante 489F
Kickstart 2.04 ou 2.05 189F
Kickstart 3.1 A2/A5/A5+ 689F
Kickstart 3.1 A3/A4/A12 689F

■ FRAIS DE PORT : 50 F ou 100 F en CONTRE-REMBOURSEMENT ■

CATALOGUE GENERAL CONTRE 10F EN TIMBRES (REMBOURSABLE)

L'INFORMATIQUE EVOLUTIVE

8, RUE CORCOMAIRE - 30000 NÎMES - FRANCE

TÉL : 66-21-74-89 - FAX : 66-21-74-95 - RTC : 66.20.47.82

OUVERT DU LUNDI APRÈS-MIDI AU SAMEDI DE 9H00 À 19H30

TEST NEWS DIRECTORY OPUS 5.0

DOpus 5.0 est là, et la saleté s'en va !!! Celà pourrait être le slogan de Johnattan Potter pour la cinquième mouture de son logiciel. Encore faudrait-il oser insulter votre Workbench de saleté, pour hurler cette phrase. Pourquoi ? Parce que Opus remplace désormais votre système à l'ouverture.....

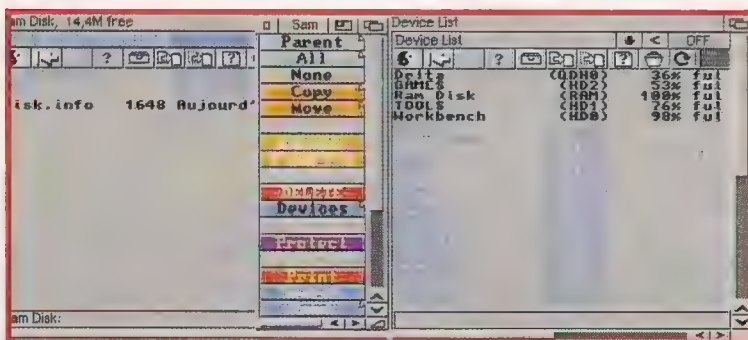
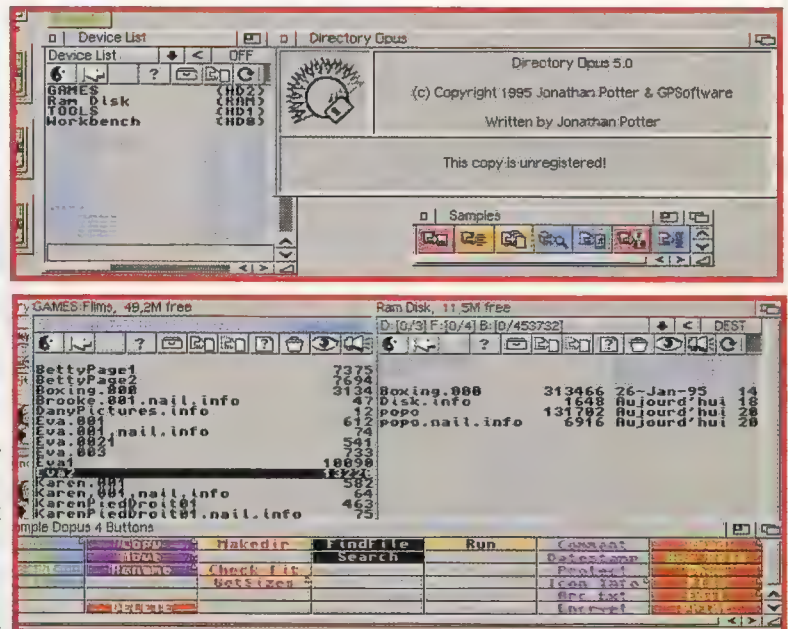
Attendu plus que de raison, je ne désespérais pas de voir DOpus 5.0 sur mon bureau à la rédac' (oui, malgré certaines activités militaires j'ai encore une place chez les tapettes). Surtout que je suis de ceux qui l'ouvre une centaine de fois par jour (NDLR : c'est valable aussi pour ta bouche, Dan !) pour nettoyer mon disque dur, formater une disquette, lire un texte, ajouter des commentaires à un fichier et j'en passe. Le moins que l'on puisse dire c'est que DOpus a vraiment changé. Non pas dans le fond, mais dans la forme. Les fonctions usuelles sont toujours présentes. Même si à mon grand désarroi il ne fait toujours pas le café.... C'est un Workbench amélioré auquel nous avons droit, puisque si copier un fichier vous prenait la tête, il y a fort à parier que vous choisirez le remplacement pur et simple de celui-ci. En effet, lors de l'installation vous pourrez virer le WorkBench pour le remplacer par la fenêtre Opus. Votre travail n'aura alors jamais plus le goût de la corvée, puisque tout est excessivement simple. De plus vous connaîtrez instantanément la taille, le HSPARWED, la date de création, les commentaires ; mais surtout vous pourrez transférer vos fichiers sans obtenir le message "Volume XXX is full" (Opus vérifiant lui-même si les tailles

sont compatibles entre-elles). OK ! Mais un système qui remplace le workbench doit être terriblement lourd.

Rappelez-vous que le Workbench 3, c'est tout de même 6 disquettes à transférer sur le disque dur. Perdu, puisque Opus se sert du système original, comprenez qu'il ne fait que remplacer la fenêtre WB. Ainsi les images JPEG sont lues avec les datatypes mais directement sans s'encombrer d'une fenêtre supplémentaire. Et ça apporte quoi ? Ben plus on a de fenêtres et plus la mémoire Chip dégringole sur un 1200 de base (sur les autres aussi, je vous rassure). Pour copier un fichier, vous le sélectionnez en surbrillance, vous le posez dans la fenêtre de destination et c'est tout !!! L'utilisateur des anciennes versions ou de la concurrence sera surpris et même un moment perdu (et je sais de quoi, je parle). Imaginez deux secondes un Workbench qui puisse détailler tous les fichiers, avec Opus c'est possible. Certes il est possible de créer sa propre configuration de boutons, pour le personnaliser encore plus et avoir ainsi accès aux compacteurs (XPK & DMS par exemple), aux différents visualiseurs d'images (View-tek), et

aux commandes directes du shell (de "assign" à "X-Anim" par exemple). Opus est un peu le développement ultime du système sur notre machine et je ne blague pas. Opus version 5 est donc un grand cru qu'il ne faudra absolument pas manquer !!! Les débutants et les confirmés du Shell/CLI se demanderont bien comment ils ont pu s'en passer jusqu'ici. Aucune comparaison possible avec Windows (95, 96, 97, etc...), notre machine est la meilleure. N'hésitez pas à vous le procurer...

**DANIEL
Gate's Killer**



Fiche technique

Nom : Directory Opus 5

Editeur : GP Software

Disks : 1

Manuel : Anglais (Français prochainement)

Distributeur : FFD

Prix indicatif : 49.95 £ (500 Frs)

Configuration de base

Machine : Tous les Amigas

Processeur : 68000 ou +

Chipset : ECS et AGA

Système : à partir du 2.1

Mémoire : 1 Méga

Disque Dur : Pas obligatoire

Autres : Radicalement différent

Concurrence : DiskMaster II, DirWork 2.1



FREE DISTRIBUTION SOFTWARE

82, rue de Saily, Boîte Postale 134
59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX

Ligne des commandes 20.02.06.63
Télécopie 20.82.17.99
Service Télématic 36.15 FDS

J001 - Shoot'Em Baddies : Vous avez pour mission d'abattre tous les soldats ennemis qui débarquent avant même qu'ils n'aient le temps de pointer leurs armes vers vous ! Autant dire qu'il faut avoir de bons réflexes... (1) (2) (3).

J002 - Deluxe Galaga v2.3 : La plus belle version Amiga d'un Shoot'Em Up de type space invaders. Tout simplement le meilleur ! (1) (2) (3).

J003 - Cookie : Vous êtes dans la peau d'un cuisinier et devez préparer de bons petits plats. Mais que diable les clients s'ils découvraient des crous dans leur assiette ??? Soyez vigilant !!! sélectionnez les bons ingrédients... (1) (2) (3).

J004 - Scorched Tanks : Vous contrôlez un char et devez détruire les 3 autres adversaires. Pour cela, il faut choisir le type de munitions, régler l'angle, la puissance de tir, etc... (1) (2) (3).

J005 - Super Obliteration : Connaissez-vous le jeu Pang ? Et bien celui-ci reprend le même concept. Vous devez détruire les boules qui se déplacent. Le problème est qu'elles éclatent en plus petits morceaux... (1) (2) (3).

J006 - PollyMort : Vous devez assembler les billes de couleur identique... Plus facile à dire qu'à faire. (1) (2) (3).

J007 - MegaBall AGA : Casse-briques vraiment génial avec un nombre incroyable de bonus et des surprises tout au long des parties ! Il utilise les ressources du chipset AGA. (3).

J008 - Transplant : Un Shoot'Em Up vraiment superbe ! Vous devez détruire des astéroïdes, localiser les vaisseaux ennemis et engager le combat. Jusqu'ici, rien de révolutionnaire, mais la particularité se situe au niveau du déplacement de votre vaisseau, le scrolling est multi-directionnel. (1) (2) (3).

J009 - Donkey Kong : Grâce à cette adaptation DP, retrouvez sur votre Amiga ce succès commercial des années 80 ! (1) (2).

J010 - Fighting Warriors : Un excellent jeu de Karaté pour jouer à deux ou seul contre l'Amiga... De bons bruitages et une grande variété de coups. (1) (2) (3).

J011 - Elevation : Jeu de plates-formes où vous devez arriver en haut de chaque tableau sans vous faire écraser... (1) (2) (3).

J012 - Deluxe PacMan : Sans aucun doute la plus belle adaptation sur Amiga de ce hit mondial ! (1) (2) (3).

J013 - Zombie Apocalypse : Un jeu extrêmement sanglant dans lequel vous devez tuer les Zombies avant qu'ils ne vous font face et vous tirent dessus. Au cours du massacre, n'oubliez pas de ramasser les munitions. Ames sensibles s'abstenir. (3).

J014 - Extreme Violence : Jeu d'arcade pour deux joueurs. Dans un labyrinthe, emparez vous de différents objets avant votre adversaire par la force si nécessaire. (1) (2) (3).

J075a,b,c,d - Klondike III : Nouvelle version de ce très célèbre jeu de réussite. Nécessite obligatoirement un disque dur. AGA uniquement. (3).

Cartes pour Klondike AGA (3)

J016 - SandMan Cards (science fiction)
J017 - Iron Maiden Cards (hard rock)
J018 - Faces Too Cards (portraits féminins)
J019 - Hajime Boris Valejo (héroïc fantasy)
J020 - Swim Suit (cartes X pour adultes)
J021 - Faces Cards (portraits féminins)
J022 - Sorayama Cards (héroïc fantasy)
J023 - Cindy Cards (superbe Top Model)
J024 - Arts Cards (des tableaux d'art)
J025 - Anime Cards (mangas)
J026 - Elle MacPherson Cards (mannequin)
J027 - Woman Cards (des femmes)
J028 - Betty Page Cards (sexy / érotique)
J029 - Star Trek Cards (personnages du film)
J030 - Marilyn Monroe Cards (la star du cinéma)
J031 - X-Men Cards (les personnages de BD)
J032 - Rufus Cards (cartes X pour les dames !!!)
J033 - Puzzle Cards (formes géométriques)
ShowRieKo : Un utilitaire qui permet d'afficher toutes les cartes sous le Workbench.
J034 - Achilles Cards (Personnages futuristes)
J035 - Beauty Cards (De superbes jeunes filles dévoilent leur féminité sous divers angles. Pour adultes seulement)
J036 - Bikini Cards (Nos plus beaux mannequins actuels en Bikini : Claudia, Cyndie, etc...)
J037 - Cindy2 Cards (De nouvelles cartes de ce superbe mannequin !)
J077 - Penhelin (Héroïc fantasies)
J078 - RippinYarns (BD pour adultes)
J079 - Sheryllyn Fern Cardset (photos assez sexy et suggestives de l'actrice Sheryllyn Fern). Pour adultes seulement.
J080 - Sailor Moon (cartes de la célèbre série de dessins animés japonais)
J081 - StarTrek Next Generation (cartes du dernier épisode de la série du même nom)
J082 - Flowers (des fleurs)
J083 - NBA (toutes les stars du basket américain (Jordan, Barclay...))
J084 - Pretty Women (très jolies jeunes femmes dans des tenues sexy). Pour adultes seulement.
J085 - Space (pnses de vues de la terre)
J086 - Ocean (photos de fonds sous-marins)
J087 - Amiga Art (des cartes très variées : Estelle, Einstein, des mangas, etc...).

J031 - The Shepherd : Il s'agit tout simplement d'un jeu fortement inspiré par le fameux "Populous". Il est très bien réalisé et utilise l'AGA. Absolument incontournable ! (3).

J032 - Popeye : Un jeu de plates-formes où vous devez sauver Olive. Mais attention à Brutus. (1).

J033 - Space Taxi : Vous devez faire monter les passagers à bord de votre taxi spatial et les emmener au point suivant. Attention à l'atterrissage ! (1) (2) (3).

J034 - Dynamite Warrior's : Jeu d'arcade / stratégie pour 1 à 4 joueurs. Vous devez poser des bombes pour vous frayer un chemin, mais aussi pour tuer les trois autres concurrents (1) (2) (3).

J035 - Techno Ventura : Jeu de plates-formes. Vous devez fouiller toutes les pièces afin de trouver les objets nécessaires pour sortir. (1) (3).

J036 - Happy Monsters : Jeu de plates-formes. Pour pouvoir sortir, vous devez ramasser tous les objets de chaque tableau sans vous faire attraper par les monstres. (1) (2) (3).

J037 - Gamma Zone : Jeu d'arcade dans lequel vous devez ramasser tous les objets (clés, etc...) pour ouvrir les issues afin de poursuivre votre quête... Votre principal ennemi est le temps. (1) (2) (3).

J038 - Hoi AGA Remix : L'incontournable jeu de plates-formes du DP qui utilise pleinement l'AGA. A posséder absolument ! (3).

J039 - Ice Runner : Jeu de plates-formes dans un décor glacial. Votre mission est de récupérer tous les fruits en évitant les ennemis lancés à vos trousses. (1) (2).

J040 - Soccer Cards : La coupe du monde de football 94 qui s'est déroulée aux USA sous la forme d'un jeu de cartes. Très original ! (1) (2) (3).

J041 - Danger Mouse : Un excellent jeu de plates-formes dans lequel le héros est une petite souris (1) (2) (3).

J042 - Trick Or Treat : L'action se déroule dans un village de type médiéval. Le but est de retrouver votre adversaire pour le tuer. Pour deux joueurs. (1) (2) (3).

J043 - Moose Drive : Une course de voitures délirante dans le style de SkidMarks ou Automobile (3).

J044 - Marbles : Un excellent jeu de réflexion qui comporte en plus un éditeur pour créer vos propres tableaux. (1) (2) (3).

J045 - Solo Assault : Serez-vous capable d'arriver au niveau final de ce jeu ? Dans le premier niveau, vous devez traverser un champ d'astéroïdes, les autres sont encore plus terribles. Relévevez-vous le défi ? (1) (3).

J046 - Fruit Mania Demo : Jeu de type Machine à sous de très bonne facture. On se croirait dans un casino de Monte-Carlo ! (1) (2) (3).

J047 - Ambassador 2.0 : Un autre excellent jeu de type Machine à sous. (3).

J048 - Doctor Strange : Un excellent jeu de plates-formes. L'un des meilleurs du moment. Nous ne vous en dirons pas plus, sauf qu'il est incontournable ! (3).

J049a&b - Cybertech : Vous vous trouvez dans un labyrinthe et devez trouver les clés pour ouvrir les portes et tirer sur tout ce qui bouge avant que les ennemis qui rôdent dans les couloirs n'aient votre peau. (3).

J058 - StarTrek The Next Generation : Jeu d'aventure et de stratégie basé sur le film du même nom. (1) (2) (3).

J059 - SnackMan : Un jeu de PacMan classique avec une excellente jouabilité. (1) (2) (3).

J060 - MegaBlock2 : Un excellent clone de Tetris pour 1 ou 2 joueurs avec de nouvelles formes géométriques. (1) (2) (3).

J061a&b - StarWoids : Superbe jeu d'aventure et d'arcade spatial. Vous devez effectuer plusieurs missions. La première est de sauver les pilotes de votre escadrille qui ont été touchés... Deux disquettes (2) (3).

J062 - PingWynne : Jeu d'arcade/réflexion. Il faut écraser vos ennemis en poussant des pierres. (3).

J063 - Cybernetik : Shoot'Em Up horizontal où vous devez éviter les météorites ainsi que les divers ennemis qui s'opposent à votre progression. Votre seule arme est un canon laser (1) (2) (3).

J064 - Space Invasion : Le plus classique des Invaders. Un jeu idéal pour les nostalgiques des premières consoles et bornes d'arcade. (1) (2) (3).

J065 - Sensitive : Jeu de réflexion. Vous devez passer d'un endroit à un autre en poussant sur des cases qui disparaissent à votre contact. (3).

J066 - Superleague 3.50 : Pour les fans du foot, Superleague permet de gérer le championnat anglais. (3).

Les meilleurs jeux shareware & freeware 12 Frs la disquette seulement !

1 disquette gratuite en plus pour l'achat de 8 disquettes.
3 disquettes gratuites en plus pour l'achat de 15 disquettes.
Commandes traitées sous 48 h

J067 - The Great Gold Raid : Jeu d'arcade. Il faut ramasser des objets un par un puis les déposer dans un certain endroit. Le tout est d'éviter divers monstres lancés à vos trousses. (1) (2) (3).

J068a&b - Emerald Mine Tools V5.00 : Permet de concevoir de nouveaux tableaux pour le jeu du même nom. (1) (2) (3).

J069a&b - Ant War v1.0 : Jeu de type Cannon Fodder où vous devez gérer vos troupes (des fourmis), conquérir d'autres territoires (fourmillières), mais aussi repousser les attaques de vos ennemis. Deux disquettes. (3).

J070 The Age Of Rock : Un autre Tetris de nouvelle génération à posséder. (1) (2) (3).

J071 - Deluxe Galaga 2.5 : La toute nouvelle version du meilleur Shoot'Em Up de type space invaders. De nouvelles armes, de nouveaux bonus et ennemis. Absolument superbe ! (2) (3).

J072 - Royal BoulderDash : Le meilleur des jeux de type BoulderDash du Domaine Public. (1) (2) (3).

J073 - Air Taxi : Comme dans Space Taxi (J033), vous devez faire monter vos clients à bord de votre taxi et les emmener à destination sans vous écraser. (3).

J074 - Surpreme Fighter Demo : Jeu de combat (premier tableau jouable) où vous évoluez en pleine forêt à la recherche des sanctuaires d'arts martiaux. Une excellente maniabilité et de très beaux graphismes. (1) (2) (3).

J075 - PacMan World's : L'un des meilleurs PacMan. Une réalisation proche de celle de Pacmania. (3).

J088 - Alien Hunter : Vous circulez dans les couloirs d'une station et devez ramasser différentes clés qui ouvriront les portes. Le tout est de ne pas vous faire tuer. (3).

J089 - Breaking The Lawn : Le but est de tondre la pelouse du jardin sans causer de dommage aux fleurs et autres plantations. (1) (2) (3).

J090 - Cyber Sphere : Un excellent jeu de casse-briques qui pourrait bien détrôner Megaball. (Demo jouable des trois premiers niveaux. (1) (3).

J091 - The New Emerald Mines : Jeu de type BoulderDash. Vous devez ramasser différents objets et clés sans vous faire attrapper par les divers monstres qui rôdent. (1) (2) (3).

J092a&b - The Last Soldier : Jeu de plates formes & d'action qui se déroule au cours de la deuxième guerre mondiale. Vous dirigez un soldat qui lutte contre les nazis. (3).

J093 - The Puzzle Pits : Jeu de réflexion où vous devez placer des tonneaux de couleur à leur place respective. (1) (2) (3).

J094 - Super Orange Man : Jeu de plates formes où vous devez illuminer un nombre de cases au départ de chaque tableau et cela dans un temps limité. (1) (3).

J095 - Deluxe Cards Game : Deux jeux de cartes (Video Poker & Black Jack). L'originalité est qu'il est possible d'utiliser les datas de Klondike.

FDS2699 - VirusWorkshop v4.7 : Un excellent détecteur et exterminateur de virus. A posséder absolument ! (2) (3).

FDS2701 - Fears Preview : Version de démonstration jouable d'un jeu qui supporte facilement la comparaison avec le fameux Doom sur PC. (3).

FDS2702a&b - Datatypes Collection : En deux disquettes, une collection de plus de 27 datatypes aussi bien graphiques que sonores. (3).

FDS2703 - TAPAVI v1.1 & 1.2 : Permet de lire les animations .AVI encodées avec le son, que l'on trouve généralement sur PC. TAPAVI est conçu pour fonctionner avec l'OS3.0 sur une machine AGA, mais fonctionne aussi avec l'OS2.0 sur une machine équipée d'un 68020 ou +. Une animation est fournie comme exemple. (2) (3).

FDS2704a&b - ShapeShifter V2.0 : Un émulateur Macintosh II multitâches. Il permet de lancer des programmes conçus pour le Macintosh sur une Amiga sans aucune extension hardware. Supporte l'affichage en 256 couleurs sur les Amiga (1200/4000) et de 16 couleurs sur les autres machines. Les disquettes Mac HD sont reconnues directement et les disquettes DD formatées avec ShapeShifter sont lisibles sur un vrai Macintosh. Nécessite une copie de la ROM du Macintosh (qui n'est pas livrée) ainsi que de son système d'exploitation (disponible dans les boutiques Apple). Livré avec un utilitaire permettant de copier la ROM à partir d'un vrai Macintosh. Fonctionne sur toutes les machines équipées au minimum d'un 68020, du système 2.1 ou mieux et de 4 Mo de mémoire.

Compatibilité

(1) = Compatible Amiga 500 (1 Mo) & 2000 (K1.3)
(2) = Compatible Amiga 500+, 600, 2000 (K2.0).
(3) = Compatible Amiga 1200
L'absence du code (1) (2) (3) signale une incompatibilité avec la machine correspondante.

CD ROM

Assassins CD : Toute la collection Assassins Games. Des centaines de jeux pour Amiga, CD32, CDTV, accessibles directement par un menu. 189 frs !!!

Aminet 6 : Environ 1.1 Go de logiciels dans 3800 archives. Compatible avec tous les Amiga (sauf CD32). 99 frs !

SHEER DELIGHT : Un CD-ROM contenant des photographies érotiques. Strictement interdit aux mineurs. Compatible CD32, Amiga 1200 & 4000 uniquement. **PROMO : 199 frs !**

SEXUAL FANTASY : Un CD-ROM contenant des photographies et animations classées X. Strictement interdit aux mineurs. Compatible avec tous les Amiga (dont la CD32). **PROMO : 199 frs !**

Des dizaines d'autres titres sont disponibles. Nous consulter !

BON DE COMMANDE : FREE DISTRIBUTION SOFTWARE
82, rue de Saily, Boîte Postale 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX
Téléphone : 20.02.06.63 - Fax : 20.82.17.99 - Minitel : 36.15 FDS

Numéro de Référence des disquettes et / ou titres des CD-ROM :

Nombre de disquettes : x 12 Frs = F.
Montant total des CD-ROM : F.
Frais de Port **OBLIGATOIRE** (CD-ROM = 20 Frs / Disquettes = 25 Frs) = F.
Forfait recommandation (assurance facultative pour les disquettes) : 12 Frs = F.
Kit de téléchargement 36.15 FDS (Câble minitel + logiciel Amiga) : 75 Frs = F.
CATALOGUE DOMAINE PUBLIC COMPLET (3 disquettes) : 15 Frs = F.
MONTANT TOTAL A REGLER PAR () CHEQUE OU () MANDAT JOINT = F.

CARTE BLEUE : ! ! ! ! ! EXP ! ! !
Par carte bleue, le minimum de commande est de 100 Frs.

Si vous voulez recevoir votre commande encore plus vite et si vous avez une carte bleue, vous pouvez commander par téléphone ou par fax du lundi au vendredi de 9 h à 18 h ou par minitel 24h /24. (rubrique 'Ecrire au Service').

NOM : _____
ADRESSE : _____
CODE POSTAL : ! ! ! ! ! VILLE : _____
Amiga Concept - Juillet/Août 1995
Signature _____

Les marques citées sont déposées. Tarifs modifiables sans préavis.
Le traitement des commandes sera suspendu du 5 au 20 août pour cause de congés annuels.

TEST NEWS

WORLD CONSTRUCTORS

Au commencement, était la puce... Quelques milligrammes de silicium, délicatement assemblés pour former un calculateur d'une grande puissance. Son nom était Motorola 68040... Puis vint la carcasse, blanche et immaculée, AMIGA était son patronyme. Le logiciel vint longtemps après, s'inspirant des meilleurs du genre, mais l'attente ne fût rien face à la qualité de rendu de la bête. Et le 1er Juin de l'an de grâce 1995, toute la rédac' fut frappée de plein fouet par WCS....

World Construction Set que nous appellerons WCS pour simplifier est une des expressions les plus abouties des fractales sur AMIGA. Mais pour affirmer cela rappelons que d'après certains mathématiciens, les fractales sont des objets mathématiques dont la création ou la forme ne trouve ses règles que dans l'irrégularité ou la fragmentation d'après le Larousse 1995. Pour simplifier à l'extrême ce sont des formes géométriques microscopiques particulières qui se répètent à l'infini dans certains tissus organiques ou végétaux (flocons de neige, feuilles de fougères, bronches et bronchioles des végétaux & réseaux hydrographiques en sont les exemples les plus connus). Les mathématiciens cherchant toujours la petite bête se sont défoncés pour trouver des équations permettant de créer ses fractales. le problème de ses équations étant leurs paramètres et leurs longueurs assassines, les matheux abandonnèrent rapidement la calculatrice du grand-père pour la puissance du micro-ordinateur. Vista Pro, Scenery Animator sont parmi les meilleures représentations du calcul fractal sur micro. Mais tout cela va changer radicalement grâ-

ce à WCS, car si les rendus des générateurs de fractales cités ci-dessus étaient beaux voici venir le temps du rendu qualité photo. En effet, WCS est le logiciel le plus complexe et le plus abouti à ce niveau. Réel car se penchant sur des bases de données (c'est son principal outil de travail), il est ca-

vant le système latitude/longitude et altitude. Il manque apparemment une vue de profil du champ de caméra comme c'était le cas dans Scenery Animator, permettant de juger l'altitude de celle-ci. Aïe ! Essayez donc de placer le soleil dans votre scène en donnant de telles coordonnées... L'apogée étant de



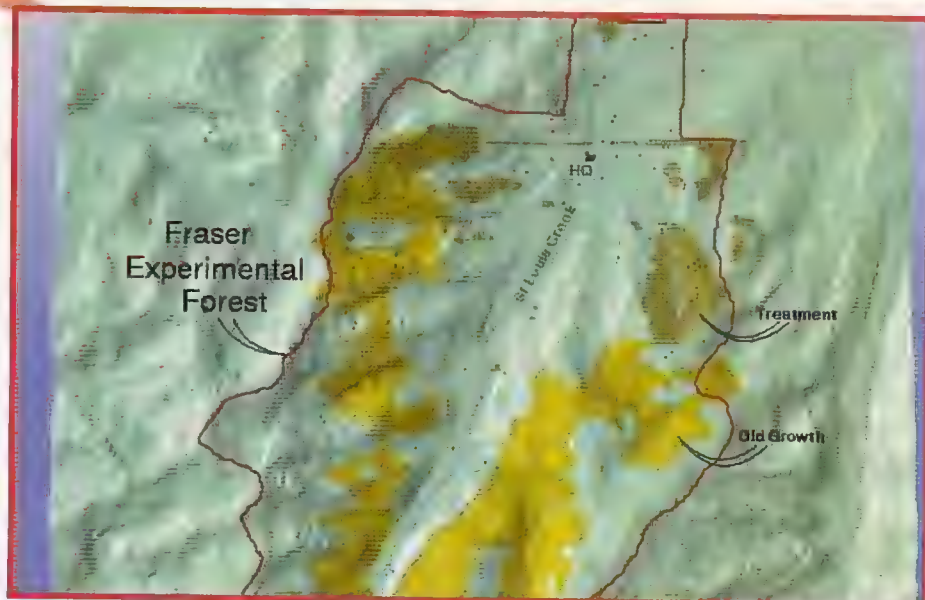
pable de reproduire le Grand Canyon en long en large en travers. Utilisant M.U.I. (Magic User Interface) à un potentiel proche du maximum, vous pourrez régler tout plein de paramètres vous permettant de réaliser une image hyper-réaliste. Malheureusement malgré un manuel en anglais très bien fourni en explications et en exemples, la prise en main du logiciel demeure néanmoins extrêmement laborieuse pour réaliser un rendu sympathique. Pourquoi ? Eh bien à cause de MUI, chaque fenêtre ouverte correspondant à des menus et sous-menus implémentés de commandes dans la barre menu supérieur. On pourrait se laisser aller à penser que ce logiciel a été créé par les concepteurs d'Imagine. Une fenêtre pour le Motion Editor, une pour la carte, une pour les couleurs, une pour les paramètres de carte, une pour les objets (à noter l'importation possible du format .DXF) ; on se calme je ne suis pas multitâche comme ma bécane. Les caméras, point de visée, brouillard se placent sui-

sir la ligne d'horizon et je ne déconne pas.... Les débutants sont priés de quitter le logiciel rapidement ! D'accord il est bien vu de pouvoir aligner près de 25 fenêtres simultanément sur le même écran mais de là réussir à contrôler le tout pour faire un rendu précis, je demande à voir !!! Pour placer des objets où récupérer des DEM/USGS du domaine public c'est autre chose, WCS n'accepte évidemment que les DEM/USGS à un certain niveau (à ce que les requesters m'ont fait comprendre). Pourtant un conver-



Flot

tisseur DEM existe, mais il lui manque toujours un truc pour arriver à convertir un fichier Vista en fichier utilisable sur WCS. Putain, j'en ai marre c'est trop con ! Cette phrase, je l'ai hurlé une bonne centaine de fois en une semaine de test sur WCS et je suis sûr que je ne serai pas le seul dans ce cas. Les rendus sont forcément plus longs que chez la concurrence, mais le résultat n'est pas vraiment le même puisqu'ici on a misé sur la qualité du rendu. Avec une Rétina/Picasso sous drivers Cybergraphics, c'est le pied total en 800*600/24bits d'autant plus que le logiciel permet de paramétrer la priorité du processeur pour lui. Lorsque l'on a réussi à avoir à peu près ce que l'on veut on sauvegardera rapidement (c'est une blague) en trois fichiers séparé R,G,B ainsi qu'un snapshot. Bon, je récapitule WCS est excellent au niveau des rendus d'écran, mais il est un exemple à éviter au niveau de l'ergonomie (pour cela, compter 6 à 7 mois minimum). A faire mûrir rapidement, pour qu'il ne tombe pas dans l'oubli ce serait trop bête pour une erreur de ce type !!! Bien sûr il ne faut pas rêver, un tel potentiel de puissance se paye au prix fort, et pas



seulement pour le logiciel, puisque un A4000 à 25 Mhz me paraît un peu juste pour les temps excessifs qu'il optimisés du programme. Certes, WCS est malgré tout un excellent logiciel, et il serait fort

dommage que nous ne le voyons point arriver sur les Amiga français non traduit. Alors, messieurs les traducteurs qui abusez parfois des traductions de certains logiciels pour gonfler honteusement les prix, cette fois-ci vous avez ma bénédiction pour WCS...

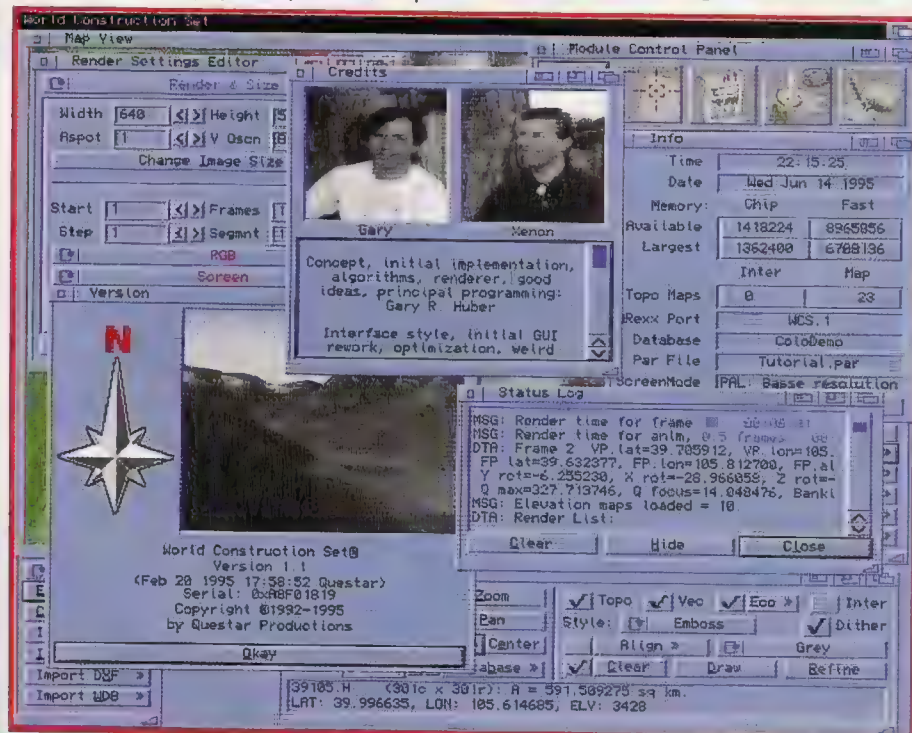
DANIEL
World Journalist 7

Fiche technique

Nom : World Construction Set
Editeur : Questar Inc.
Disks : 5
Manuel : Anglais
Distributeur : -
Prix indicatif : 250 Dollars

Configuration de base

Machine : A1200/4000
Processeur : 68020 ou +
Chipset : AGA
Système : 3.0
Mémoire : 2 MG Chip & 4 MG Fast
Disque Dur : Incontournable
Autres : F.O.R.M.I.D.A.B.L.E. !!!
Concurrence : VISTA Pro & Scenery Animator



TEST NEWS GOLDED

Bienvenue dans le monde fabuleux des éditeurs de texte, de nombreux modèles voient le jour ces derniers temps et ce n'est pas sans une certaine émotion que j'en viens à tester celui-ci. Tout d'abord, parce que pour passer après AZur il faut être puissant et encore plus pour le surpasser...

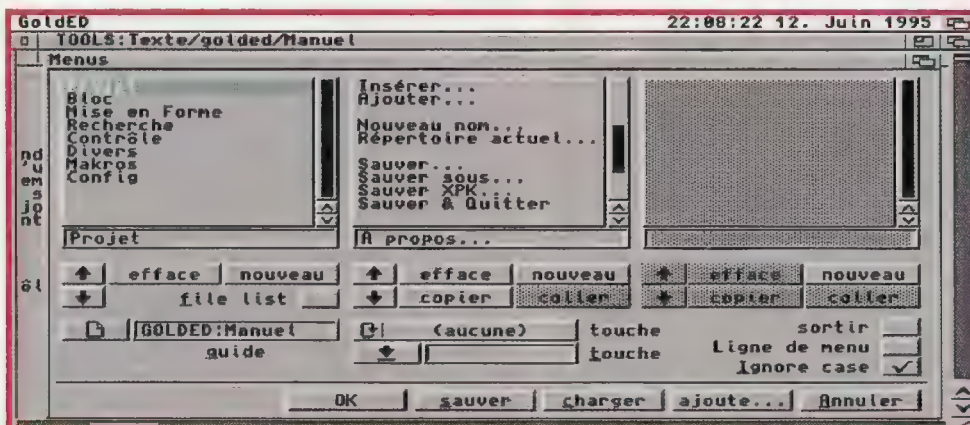
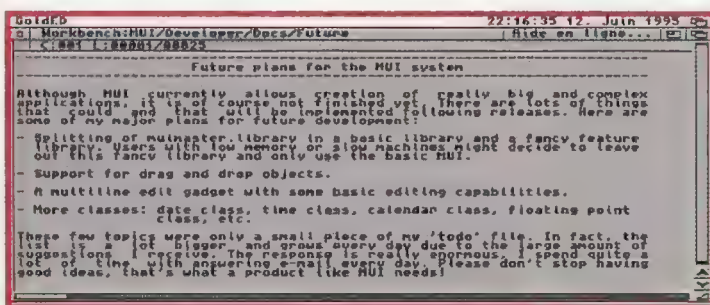
Tout d'abord apprenez qu'un éditeur de texte tel que GoldEd est presque similaire à un traitement de texte. Presque, car il possède des plus et des moins face à Excellence et autres Final Writer. Si un éditeur n'est pas un traitement de texte, il peut toutefois être fort utile pour une gestion de courrier minimale. L'impression est possible et suivant l'imprimante que l'on possède, on peut encore booster le rendu des pages. GoldEd est imposant par sa taille (1,6 Mégas sur le dur et 205 K-octets rien que pour le programme principal), son utilisation en disquette est toutefois possible mais je ne la recommande pas. GoldEd est surpuissant, mais découvrons pourquoi. Si son utilisation est, à mon avis, plus réservée aux programmeurs de tout poil qu'à une catégorie de secrétaires apprenties, c'est bien à cause de ses menus à rallonge... Oui, il sait tout faire, mais il faut chercher un moment avant de trouver. Prenez les AppWindows, pratiques

mais peu explicites, elles vous permettent de jeter une ou plusieurs icônes dans la fenêtre texte de GoldEd. Ce qui aura pour effet de rajouter le texte contenu dans les fichiers relatifs aux icônes à votre texte courant. Pas simple, mais hyper-pratique ! Idem pour le pliage, cette fonction permet de masquer temporairement certaines lignes de texte. Ce qui est vachement utile si vous consultez la Bible, en raison du nombre de lignes de ce texte, vous pouvez coller la fin près du début sur la même page. Le reste est tout simplement gardé en mémoire. Undo/Redo utilise la mémoire disponible pour vous éviter de faire des bêtises lors d'un couper/coller de blocs de texte. Blocs qui bougent extrêmement facilement par ailleurs. Les fenêtres s'ouvrent en nombre illimité, le formatage de texte (gauche, droite, centré, justifié) est présent, de même que la jonction de fichiers. C'est tout ! Non, car il en rajoute le bougre et pas du menu fretin. Les commandes Arexx sont

en nombre (420 !!!) et l'éditeur de macros est de surcroît surpuissant. Normalement les éditeurs n'écrivent que dans le sens gauche/droite, ainsi si vous utilisez un langage oriental (hébreu, arabe, japonais) et que vous

voulez écrire dans le sens inverse GoldEd répondra présent. L'utilisation sur un écran graphique autre que ceux proposés par votre système sont possibles (personnellement sur une Retina avec les drivers Cybergraphics, ça fonctionne très bien en 800*600/256 couleurs). Une option qui vous paraîtra peut-être bête, mais que personnellement j'ai trouvée absolument géniale est la vérification automatique des parenthèses. Comme en couture, on peut réaliser des modèles de feuille, les patrons (c'est leur nom dans le logiciel) vous aideront pour réaliser une feuille de style bien précise. J'ajouterais pour finir qu'une prévisualisation, la reconnaissance d'XPK (le compacteur génial que je n'ai toujours pas installé sur mon système) en lecture/écriture et une aide en ligne très puissante au format AmigaGuide sont disponibles à tout moment dans ce satané logiciel. Décidément ce logiciel est vraiment le meilleur que j'ai eu à tester dans cette catégorie depuis longtemps. Il s'adapte totalement à vos besoins soit par existence, soit par Arexx. Rien à redire, sauf qu'une telle puissance doit être exploitée au maximum....

DANIEL



Fiche technique

Nom : GoldED 2.20
Editeur : Dietmar Eilert
Disks : 4
Manuel : Anglais/Français
Distributeur : F.F.D.
Prix indicatif : 300 FF

Configuration de base

Machine : Tous les Amigas
Processeur : 68000 où +
Chipset : ECS où AGA
Système : à partir du 2.1
Mémoire : 2 Mo minimum
Disque Dur : Recommandé
Autres : J'aime beaucoup

Concurrence : Cygnus Editor 3.5,
Turbotext, Azur

Dorénavant, chaque mois, et bien évidemment si cela vous attire, vous pourrez nous faire parvenir vos histoires drôles. La meilleure sera sélectionnée, le vainqueur sera récompensé (en gagnant un jeu à choisir en page boutique), et notre dessinateur Mantri se chargera d'illustrer sa blague. Nous sommes certains que vous en connaissez pas mal, et on prépare déjà la boîte aux lettres pour réceptionner tout ça ! Allez, faites-nous rire un peu !



MANTRI

Le BBS en 10 leçons

LES BBS ET LES MODEMS N'AURONT PLUS DE SECRETS POUR VOUS !!!

Le BBS (Bulletin Board System) est utilisé par les possesseurs de modems depuis plus de 10 ans maintenant. Et oui ça a débuté sur le bon vieux Commodore 64. Les BBS sont les moyens de diffusions de programmes les plus rapides, souvent plus rapides que le gros monstre Internet et surtout moins cher. En France les BBS explosent, ainsi que la vente des modems. Il faut dire que les prix des modems on baissé de moitié et que la vitesse s'est accrue. Avec un modem 28.800 bauds (3200 caractères par seconde) on peut recevoir, rendez-vous compte, l'équivalent d'une disquette en 4 minutes. Le recensement des BBS est assez difficile à faire mais on estime qu'en France il y a 100 gros BBS composés de 3 lignes téléphoniques ou plus et un millier de petits BBS de une ou deux lignes.

Grâce à ce système, une personne qui a un modem peut envoyer des fichiers sur un BBS Amiga situé à l'autre bout de la terre. L'utilisateur peut aussi prendre ce qu'il veut sous réserve qu'on y ait mis quelque chose avant. Un utilisateur de BBS peut aussi envoyer des messages à d'autres utilisateurs, discuter si le BBS a 2 lignes téléphoniques ou plus... En fait un BBS fait tout ce que fait le minitel dans les messageries mais en 25 fois plus rapide (avec un modem 28.800 bauds). Les fichiers envoyés peuvent être de n'importe quelle nature, des images, des modules, des programmes, des textes. Ces fichiers sont généralement compressés en dms, lha, lzx ou zip. A souligner que le tarif de la communication est le

même qu'une communication téléphonique normale. Donc, étant donné qu'un BBS est ouvert 24 heures sur 24, il est préférable d'appeler entre 22h30 et 6h00 car c'est beaucoup moins cher.

BBS ET SOFT

Le principal inconvénient des BBS ce sont les logiciels qui ne sont pas véritablement standard. Sur Amiga les logiciels les plus utilisés sont Amiexpress, C-Net et Max BBS, qui pour sa part fait partie du domaine public. Les commandes et les menus diffèrent selon ces programmes. Le programme le plus utilisé est Amiexpress. Il faut dire qu'à l'étranger on parle en dizaine de milliers d'unités ; le pays ayant le meilleur réseau étant les Etats-Unis avec des systèmes souvent à 10 lignes et plus. En Europe les BBS sont très présents en Allemagne, en Suisse, en Italie, en Norvège, en Suède et en Angleterre...

PRECISIONS POUR LES NOUVEAUX PASSIONNES

Pour ceux qui aimeraient aller sur les BBS pour récupérer des programmes DP ou shareware, ou bien pour diffuser leurs productions, voici la marche à suivre : tout d'abord il faut savoir si vous allez appeler un BBS qui est situé dans votre localité. Si oui vous pouvez acheter un modem 14400 bauds car vous n'avez pas besoin d'un modem speed étant donné qu'en local les communications ne coûtent pas cher. Si au contraire vous prévoyez d'appeler les BBS à l'autre bout

de la France ou à l'étranger dans ce cas il est impératif que vous preniez un modem 28.800 bauds afin d'avoir des transferts le plus rapidement possible pour payer moins. De toute façon ne vous inquiétez pas, les tarifs actuels de France Telecom vont bientôt diminuer, principalement grâce aux accords Européens de Shengen et aussi grâce à la concurrence toute fraîche qui mettra les pieds sur l'Hexagone dès que France Telecom aura perdu son monopole. Pour l'an 2000 les tarifs devraient être moitié moins cher qu'à l'heure actuelle (vivement l'an 2000 machin tout ça !).

MATOS POUR BBS-OPHILE

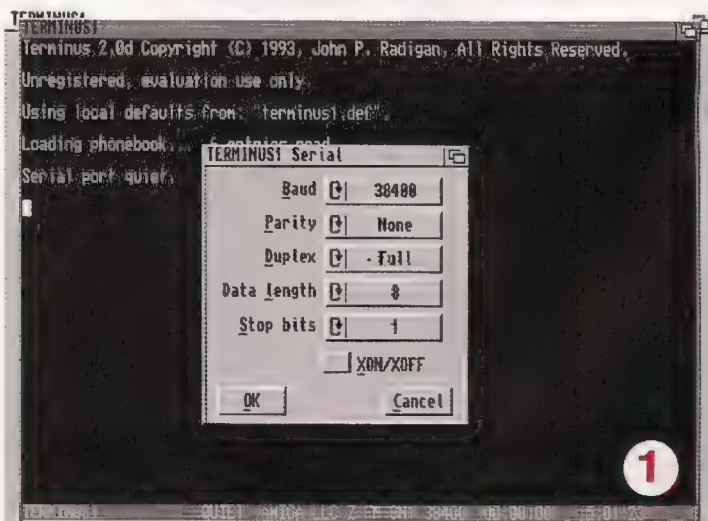
Après l'achat du modem, vérifiez bien qu'il y ait un câble téléphonique et un adaptateur à la prise téléphonique. Ensuite il faut que vous achetiez un câble série (pas un câble null-modem) avec un port mâle et un port femelle. Il faut que vous récupériez chez les distributeurs du Domaine Public, ou autre, le logiciel Terminus 2.0 ou bien le logiciel Term 4.3. Si vous voulez

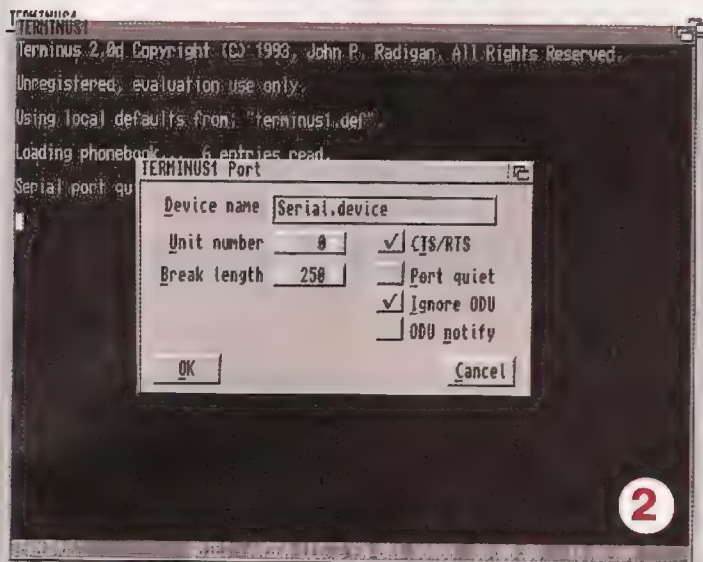
accéder au minitel avec votre modem, il vous faut Amitel ou Praxitel. Surtout il est très important de demander au vendeur, de votre modem, de le configurer pour qu'il soit prêt à l'utilisation (assez complexe à configurer pour les débutants).

CONFIGURATION DU SOFTWARE

(Photos 1&2)

Après il ne reste plus qu'à configurer votre logiciel Terminus ou Term. Si vous avez un modem 14400 bauds vous mettez dans le menu serial 38400 bauds, parity none, duplex full, data length 8, stop bits 1. Dans le menu transfert il faut mettre Zmodem comme protocol, et Newer/Longer comme zmode. Dans le menu Port il faut sélectionner CTS/RTS et le device name est serial.device. Voilà pour la configuration de base il suffit, après ces quelques réglages, de sauvegarder les préférences (dans le menu project sélectionnez write default). N'oubliez pas de faire l'assign du programme dans la user-startup (ex: assign terminus: dh1:Terminus/).



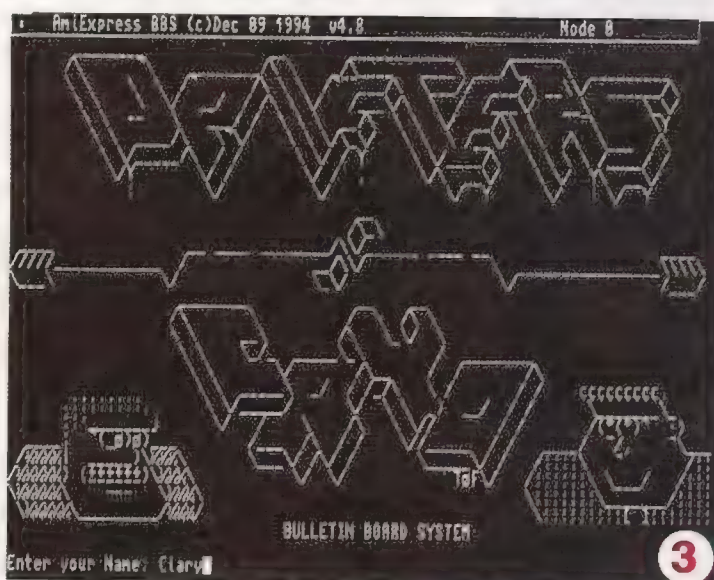


La validation sur un BBS

Maintenant que tout est configuré vous pouvez essayer de vous valider sur un BBS comme par exemple le Cryo BBS (Drifters WHQ) en tapant ATDT83988539. Ensuite juste après la connexion vous avez une ligne qui apparaît avec le taux de transfert auquel vous êtes connectés (14400, 16800, 21600, 24000, 26400, 28800) ainsi que le protocole utilisé et les corrections d'erreurs (ARQ / LAPM / V32 / V42 / MNP/MNP5...). Après sur tous les BBS utilisant AMIEXPRESS, on vous demande si vous voulez des Ansis ou Non. Les Ansis ce sont des petits dessins faits avec des ascii, c'est joli et ça affiche tous les menus des conférences. Les conférences ce sont les tiroirs dans lesquelles sont rangés les fichiers. Par exemple il y a sur les gros BBS 3 tiroirs principaux (Amiga-PC-MAC), on va dans le tiroir Amiga et après on a les sous-tiroirs pour Amiga qui sont Programmes, Musique, Graphisme etc....

La prochaine étape: C'est la validation, le BBS vous demande un nom ou un pseudo puis un mot de passe et ceci à chaque fois que vous vous connecterez. Ensuite si c'est la première fois que vous appelez, vous allez devoir répondre à un questionnaire. Je vous conseille aussi de répondre sinon, aucun

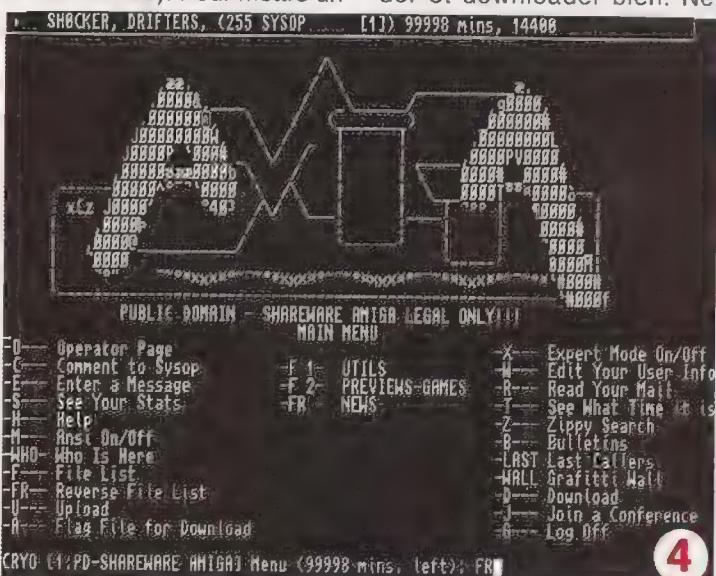
BBS ne vous validera. Une fois que vous avez répondu, en principe vous n'avez accès à rien, dans ce cas là essayez d'appeler le sysop avec la commande "O" pour Amiexpress et demandez-lui de vous valider. Si il n'est pas là laissez lui un message comme quoi vous aimeriez avoir un accès sur le BBS. Pour adresser un message au sysop du BBS, tapez la commande "C". Essayez de vous reconnecter au BBS le lendemain ou plus tard pour vérifier si vous êtes bien validé (Photo 3). Si vous n'êtes pas validé essayez de laisser un autre message au sysop et retournez sur le BBS plus tard. Si vous n'êtes toujours pas validé, laissez tomber c'est que vous n'avez pas bien répondu au questionnaire ou que vos références ne sont pas valables pour le sysop (ça arrive pour les BBS très privés). Si par bonheur vous êtes validé sur un BBS fonctionnant avec



Amiexpress, vous pouvez écrire aux utilisateurs avec la commande "E", le message peut être privé ou non. Vous pouvez vous balader dans les différentes conférences avec la commande "J". Pour regarder ce que contient une conférence (Photo 4) la commande c'est "F" ou "FR" avec FR les premiers fichiers sont les plus récents et avec F c'est l'inverse). Pour mettre un

chier précis tapez "Z" et le nom du fichier. Le BBS va scanner toutes les descriptions des fichiers de la conférence dans laquelle vous êtes puis il vous donnera tous les fichiers qui correspondent.

Voilà maintenant vous connaissez les bases pour utiliser un modem et vous connectez sur un BBS, uploader et downloader bien. Ne



fichier dans une conférence il suffit d'utiliser la commande "U" ou bien avec un BBS amiexpress vous pouvez uploader directement dans une conférence avec Terminus ou Term. Pour prendre un fichier dans une conférence il faut repérer le nom du fichier avec FR et le sélectionner avec la commande F (flag). Ensuite il suffit de taper d et le BBS vous envoie ce que vous avez sélectionné à condition que vous ayez uploader avant. Pour rechercher un fi-

désespérez pas, au début il vous faudra un peu de temps pour vous familiariser avec les commandes des différents programmes BBS (C-NET - MAX BBS et les PC-BOARDS) qui sont souvent très différentes d'utilisation les uns des autres. Je vous conseille d'aller sur le Cryo BBS car vous avez le droit de prendre 1 Mo par jour, ça peut vous aider à débuter. Si vous avez des problèmes (de connexions ou avec votre modem ou encore avec votre logiciel), si vous ne savez pas encore utiliser le protocole Hydra qui est de loin le meilleur écrivez à Amiga Concept et je vous répondrai personnellement.

Photo 1 : Réglages du Software
Photo 2 : Réglages du Software
Photo 3 : Ecran d'entrée à un BBS

Photo 4 : Ecran d'entrée d'une conférence avec les commandes

ALEX
(alias HOOKED/DRIFTERS)

LES MORCEAUX CHOISIS

- Je vous adore, surtout votre humour et votre franc parlé que malheureusement Biliip (NDLR : censure) est infiniment loin d'égaler. Fab a l'air sous-alimenté, Isabell (NDLR : ça prend un "e" Isabelle) a l'air sympa mais moins bien foutue que Séverine (NDLR : il manque également un "e" ici) qui a l'air canon mais chiante (personne n'est parfait). (NDLR : faut pas t'énervier comme ça mon petit gars, nous on aimerait aussi voir ta tronche, surtout que lorsqu'on a 16 ans, en principe on est un petit gringalet boutonneux. Ose nous expédier ta photo, ose donc mon petit...) (David ALAIS-LACOSTE, 38 ST MARTIN D'HERES)

- Pourriez-vous me donner quelques petits renseignements sur vous, le numéro de téléphone de Séverine par exemple, non je rigole, mais j'aimerais savoir combien vous avez d'abonnés, combien de mag vous vendez par mois, comment vous préparez le mag, bref, tout ce qui se passe dans les coulisses d'AMIGA CONCEPT (enfin tout ce qui peut être raconté, je passe donc sur les orgies et autres partouzes). (NDLR : Nous ne pouvons malheureusement pas répondre à ces questions, bien qu'elles soient intéressantes et intéressent beaucoup de personnes, là est justement le problème. En ce qui concerne les coulisses de la rédac, mise à part les nuits blanches, et torrides il n'y a pas grand chose qui soit racontable. Ciao le curieux.) (Patrick BOBBIO, 42 LEZIGNEUX)

- En voilà une super chouette idée : 4 disquettes pour 1 mag ! Ca va au moins faire trois fois plus de boulot ! N'est-ce pas Franckinette et Françoise ? (NDLR : t'es un peu vache avec eux, ils s'en sortent difficilement, n'enfonce pas le couteau dans la plaie, elle est trop fraîche et ça risque de leur faire très mal !) (Anonyme)

- J'ai remarqué une chose très intéressante : vous faites des concours de graphs, est-ce que vous seriez d'accord pour que je vous envoie mon graph ? (NDLR : y'a pas de problème, on l'attend déjà.) (Christian SCHAEFFER, 67 LINGOLSHEIM)

- Voilà, je vous ai commandé le logiciel "Cannon Fodder", je le reçois le lendemain (vachement rapide), je le charge, tout va, mais quand j'arrive à la mission de l'antartique le jeu bug. Alors que faire ? (NDLR : si ça ne fait pas 6 mois que tu nous l'as acheté tu peux nous le retourner pour qu'on y jette un coup d'oeil.) (Frédéric MILLARD, 60 GRANDFRESNOY)

- Vous faites les photos dédiacées ? (NDLR : Y'a aucun problème, tu nous envoies un chèque de 200000 Frs et on pourra essayer de t'en expédier une) (Frédéric BESLOT, 18 LEVET)

- Continuez comme ça les gars ! L'AMIGA a besoin de gens comme vous pour subsister. (MEUDER Gilles, département anonyme)

- JE VOUS AIME ! (OK, j'aurais pu commencer par vous saluer tous autant que vous êtes, entassés les uns sur les autres, devant mon cri bestial et plein d'affection qui a résonné dans les oreilles de toute la rédaction, mais bon, je vous aime !). Je ne saurai le répéter assez, je pourrai en faire un poème de 30 pages comme Séverine sait si bien le faire, je pourrai aussi en faire un jeu basé sur le concept (Amiga !) de l'amour passionnel entre un lecteur et son magazine préféré ; je n'y peux rien, mais je vous aime vraiment ! Je vous aime tant ! (NDLR : si ce n'est pas de l'amour que tu nous portes, on se demande bien ce que c'est. Merci encore pour ton courrier que nous avons dû écourter faute de place. Sans rancune.) (Guillaume HENRION, 50 THEVILLE)

COUR DES LE

UN BITOS QUI AIME SA MACHINE !!!

Chère rédaction d'Amiga Concept,

C'est avec un réel plaisir que je viens d'achever la lecture de votre n° d'AMIGA CONCEPT, je n'ai qu'un adjectif à dire : GENIAL !

Pardon, je manque à tous mes devoirs, moi c'est Jean-Philippe, 23 ans, ami-gaphile éternel ! J'effectue actuellement mon Service National en République Générale d'Allemagne. Mais laissons cela de côté, et parlons de l'AMIGA...

Je suis dingue de l'AMIGA ! Je lui voue un véritable culte ! J'ai tout fait pour qu'il vive et je continue : j'achète régulièrement des utilitaires commerciaux, des jeux commerciaux, des magazines traitant de l'AMIGA et Charlene (NDLR : sa copine) et moi commandons régulièrement des DP. L'AMIGA nous y croyons et y croirons toujours, nous aimons trop sa puissance, son son, son graphisme, son esthétisme, son nom... NOUS L'AIMONS ! Je profite également de cette lettre pour adresser mes plus sincères salutations à tous ces gens qui se démènent autour de l'AMIGA, afin que notre beloved computer puisse go ahead ! A tous, MERCI ! En disant cela, je pense aux magazines, à AMIGA CONCEPT, aux DP, aux sociétés éditant, développant et distribuant du software, hardware et du shareware !

Jean-Philippe VAUTOUR (00)

Jean-Philippe,

Mais ce n'est plus de l'amour que tu as pour ta machine, mais une véritable passion ! Que répondre de plus à ton courrier ? Que nous espérons vivement que tu aimes autant ta copine que ta machine ! Si tout le monde avait les mêmes idées que les tiennes, nos machines ne s'en porteraient que mieux, et les PC n'auraient déjà plus cette place dans ce monde. Nous te souhaitons bien du courage pour ton armée, et de bien continuer à t'écarter avec ton Amiga.

Ciao bitos.

ET OUI, COMME QUOI ON PEUT BIEN S'AMUSER AVEC DES PC !

Salut !

Oui, alors ça fait maintenant plusieurs mois que je vous lis et vraiment je ne comprends pas, mais vraiment pas du tout pourquoi vous vous acharnez sur les PC. Moi franchement, j'adore ça : plusieurs fois par semaine, avec des copains, on se rend à la décharge la plus proche (c'est là qu'on en trouve le plus), on prend un écran ou un disque dur et hop, on essaie de l'envoyer le plus loin possible (personnellement j'ai réussi à envoyer un clavier IBM à plus de 38 mètres) ce qui donne lieu à une petite compétition et on s'amuse comme des fous. Donc non, il ne faut pas s'acharner sur les PC, ce sont de véritables machines de jeu !!!

ACID

Acid,

Tu crois pas que t'abuses un peu tout de même. C'est vrai quoi, tu t'écarter avec tes potes à ce superbe jeu (nous croyons d'ailleurs qu'il fera fureur cette été sur la plage) et tu ne nous invites pas à y participer. On pourrait se faire un super concours. Rien qu'à cette idée, la rédac commence à faire des paris pour savoir qui lancera l'écran le plus loin. Allez, amuses-toi bien, mais ne pollues pas trop les plages cet été avec ces daubes.

CORRIER LECTEURS

L'ANTI-TAPETTE EST LA !!!

Salut à toutes et à tous !

Lundi après midi, 15 h 35, il fait beau, il fait chaud et j'ai sous mes yeux émerveillés le dernier numéro du partenaire de mes nuits (je parle d'AMIGA CONCEPT, bien-sûr). Comme j'ai du temps de libre, je me décide à vous écrire pour poser quelques questions et faire de salvatrices remarques :

Tout d'abord, pourquoi tenez-vous tant à ce qu'on vous nomme "Tapettes", franchement vous n'en avez absolument pas la tronche ! Vous qui avez eu un aperçu des jeux à venir sur notre bon vieux , mais toujours aussi excellent AMIGA, quel serait pour vous le top 5 des prochains jeux ? Maintenant une remarque, j'ai acheté le sublime Shadow Fighter par VPC et j'ai un problème. En effet, quand le second joueur choisit Cody pour combattre, l'ordinateur plante et affiche un écran jaune vif (très joli). D'où cela vient-il, d'autres ont-ils eu ce problème (je possède un 1200). Allez, A Tchao.

TARRARE Romain (69)

EN VOILA UN QUI PERD CONFIANCE EN NOUS !

Salut à l'équipe entière et totale d'AMIGA CONCEPT !

Voilà, si j'ai décidé de prendre ma plume et de vous écrire, c'est que j'ai deux questions qui me trottent dans la tête et que je n'arrive pas à me débarrasser que ce soit dans la journée ou la nuit. Enfin, voilà mes deux questions :

1/ Je vous ai acheté Sensible World of Soccer, et j'aurais voulu savoir si c'était normal que le jeu ne tienne pas compte des cartons jaunes, que les autres équipes n'ont jamais de joueurs blessés ni suspendus, que la coupe U.E.F.A. ne se déroule qu'en une seule manche... toutes ces anomalies sont-elles des oublis du programmeur ou est-ce une mauvaise version ?

2/ Bon, pour cette question, je préférerais que vous vous asseyez tous. Voilà, c'est fait. Maintenant je vous offre l'apéro, heu, prenez ce que vous voulez et envoyez-moi la note. Ca y'est, bien voilà, j'aimerais m'abonner à votre mag, mais je me demande si avec tout ce qui arrive autour de l'AMIGA, vous n'allez pas mettre la clé sous la porte d'ici 1 ou 2 mois. Allez, soyez cool, c'est juste une question après tout ! Merci de m'avoir lu (et surtout pour la première question répondez-moi, car il faut que je fasse quelque chose, je n'en dors plus la nuit).

Fabien (Perpignan)

Très chère tapette !

Nous allons tout d'abord commencer cette réponse en évitant de faire les blabla habituels du genre "merci pour ton courrier qui nous a fait très plaisir....". Nous répondrons donc directement à tes questions :

1/ Sensible World of Soccer : très bon choix. Apparemment, tu as un petit problème avec ! C'est pas grave, pense aux fleurs...,

Chère tapette adorée,

Par une belle journée pluvieuse, des lettres arrivèrent à la rédaction. L'une d'elles se détachait du lot, la tienne. Mais pourquoi donc ? Et bien tout simplement car elle commençait par "lundi après-midi...", et on aurait pu s'attendre à une suite des plus originale, mais non, que du classique, du déjà vu, des questions banales et sans intérêt, mais bon, nous allons tacher d'y répondre :

Dans un premier temps, nous allons réexpliquer l'origine du surnom tapette (cette explication avait déjà été faite lors d'un des n° d'AMIGA CONCEPT, mais pour ceux qui ne suivent pas on recommence !!!). Un jour, par un beau matin ensoleillé, Gérard fit son apparition dans les locaux (il y a de cela plus d'un an, ça commence à dater). Il nous arrivait fraîchement d'Arménie, et commençait tout juste à balbutier ces premiers mots de français, lorsqu'il commença à insulter tout le monde de "Tapette", sans savoir véritablement la signification de ce mot. Cela nous avait tellement amusé, que nous avons fait perdurer ce surnom au fil des mois. Nous sommes donc plus d'un an plus tard restés avec cette appellation digne d'un Terbar. Pour ce qui est des 5 meilleurs jeux à venir, ce n'est pas 5 meilleurs jeux à venir, mais peut-être 20, pour faire durer ce suspense, nous ne préférons rien dire, regardez les previews, de très bons jeux sont prévus pour septembre, patience... Au sujet du jeu que tu as acheté par correspondance, ce qui se passe n'est pas du tout normal, ici nous n'avons jamais rencontré ce problème. Nous te conseillons donc de le retourner là où tu l'as acheté.

Sur ce, bonnes vacances la tapette.

ton corps change... Les problèmes que tu as rencontrés avec ce jeu ne sont pas normaux ! Nous te conseillons de vérifier encore deux ou trois fois, et si toutefois ça ne marche toujours pas, de nous le réexpédier pour que l'on regarde ce qui lui arrive. En tout cas, rassures-toi, il n'existe pas 36000 versions, on n'a pas pu se tromper !!!

2/ Alors là, mais tu te fous de nous ou quoi ? Aurais-tu perdu confiance en nous ? On est là depuis plus d'un an, et on est pas près de s'arrêter là, ni dans un mois, ni plus tard. Tu es condamné à nous voir constamment dans les kiosques, et tu as donc le devoir de t'abonner. D'autres déposeront certainement la clé sous la porte avant nous, non non, on ne citera aucun nom... Bon, ai confiance en toi, ton corps change, ne l'oublie pas, et pense aux fleurs...

Ciao.



PA

VENTES

(03) Vds : CD 32 1994 PAD ; Joy, Papro + 9 jeux Tower Assault, Microcosm, etc... CD 32 : 1500 Frs et 100 Frs par jeu ou l'ensemble : 2000 Frs Tél : 70.59.16.80 aux heures de repas David.

(06) Vds : Amiga 1200 + DD 2 40 Mo plein texte + mémoire. Blizzard 220/4 + écran couleur + imprimante Citizen 20 D + lecteur externe + joys + 200 jeux en disquettes + mags. prix : 5500 Frs Tél : 93.52.96.06 ou 93.98.28.36.

(13) Vds : HK3 pour A500 / A500 + 350 frs + port. Cherche contact pour échange jeux écrire à François Preisinger, La Fauvière BT B 13010 Marseille ou tél avant 20 h au 91.35.47.54.

(14) Vds : Amiga 600 2 Mo + lecteur externe + nombreux disks + souris + joystick + joypad : 900 Frs seulement. Contactez Stéphane au 31.95.64.60.

(18) Vds : 2 Amiga 500 1 Mo + 1 souris + 2 manettes + de nombreux jeux (chacun) : 3500 Frs les 2 ou 2000 Frs l'un (à débattre car besoin urgent de vendre). Demandez Mickaël au 48.75.30.23.

(19) Vds : jeux et util sur A500 et 1200 liste sur demande, réponse assurée. Ecrire à Conche Gérard 33 rue André Mauroi 19100 Brive.

(34) Vds : Amiga 500 1 Mo + souris + 2 joysticks + 13 jeux + 13 démos + utilitaires (PAO, tableur, traitement de texte) Prix : 2000 Frs Tél : 67.71.85.10 (après 19h).

(36) Vds : Lot revues Amiga + Lot D7 (DP) + joystick à bas prix. Réponse assurée écrire à Mr Nicol Stéphane 1, rue Ernest Périgois 36230 Neuvy-Saint-Sépulchre.

(38) Vds : 1 jeu 250 Frs sur Amiga 600 Goblins 2, jeu neuf. Tél : 76.89.20.64 demander Olivier après 17h S.V.P Merci

(50) Vds pour A600 jeux Thème park 200 Frs, Flashback 150 Frs. Demander Stéphane au 39.44.16.13.

(51) Vds : Amiga 1200 + DD 60 Mo + 50 jeux avec boîtes et manuels, 1 lecteur externe 3" 1/2 + 2 joysticks + nombreux utilitaires : le tout 4500 Frs. Ecrire à Vinachin Vincent 3 rue Emile Zola 51700 Troissy. Tél : 26.52.73.61.

(54) Vds : Rom Kernel manuels : autodocs, librairies, devices, hardware : plus 2000 pages pour tout savoir sur l'Amiga (BCP plus complet que la bible Amiga) : 400 Frs; Devpac 2 : 100 Frs. Tél : 83.48.35.18 après 19h.

(57) Vds Amiga 1200, disque dur 80 Mo, nombreux jeux orig Studio digital 4 pistes DS sous 3.0 100 disks 2 boîtes rang, 2 joysticks. Tél : 82.51.18.23, après 18h et week-end prix 3000 Frs.

(57) Très très urgent !!! Vds barette SIMM 16 Mo 32 Bits (14/95). Pas du tout servi, acheté 4900 Frs vendu à 3800 Frs. Prix à débattre pour cause d'erreur d'achat. Ecrire à N'GUYEN "Son" 5/271 rue du Boulonnais 57100 Metz Borny.

(57) Vds : Amiga 600, état neuf correct 700 Frs. Tél : 82.54.49.10 serais dans la région parisienne à la mi-juin.

(58) Vds : Amiga 500 1 Mo + Joy + Jeux + souris + imprimante Epson Fx 1000 Prix : 1900 Frs. Cherche contacts Amiga 1200 ou CD 32 pour échange, jeux, utilitaires, démos DP. Tél : 86.26.70.69.

(59) Vds : Console Amiga CD 32 + 2 manettes + 6 jeux, état neuf 1600 Frs à débattre. Tél : 20.46.94.70.

(62) Vds : Amiga 1200 + DD3 40 Mo +GVP A1230 4 Mo + moniteur 108 SS + livres + D7 etc... Le tout pour 6000 Frs. Tél : 21.38.40.72.

(62) Vds : A500 1 Mo de ram + 100 jeux (MK2, Canon Fodder 2, etc...) vendu : 2000 Frs. Tél : 21.73.61.11. ou écrire à Stéphane Litkowski 6, rue Jules Guesde 62118 Biache.

(62) Vds : Jeux originaux Amiga : 100 Frs l'un : Curse of Enchantia, winter games, burning rubber 1200, thunder blade, kick boxing, baby jo, compil tae raiders... Tél : 21.26.11.34.

(62) Vds : logiciels sur Amiga 1200/600/500. Leroy Arnaud 2 rue des Mathelins 62840 Fleuraix. Tél : 21.27.62.14.

(62) Vds : Logiciels sur Amiga 1200/600/500. Leroy Arnaud 2 rue des Mathelins 62840 Fleuraix. Tél : 21.27.62.14.

(63) Vds : Jeux Sim City 70 Frs, Prince of Persia 70 Frs et Street Fighter 120 Frs. Port compris. Laurent au 73.24.31.73.

(69) Vds : Amiga 1200, 4 jeux originaux et divers autres jeux et un joystick, 2 boîtes prix 2000 Frs. Tél : 78.31.44.03 après 19h.

(72) Vends : HD 170 Mo pour A1200 / A600 + nappe + disk install + notice de montage (rempli à moitié). Le tout 1450 Frs. Contacter Cizel Rodolphe 315 rue de Laigne 72100 Le Mans (43.78.16.52).

(72) Urgent Vds : Amiga 500 1 Mo + jeux TBE (Shadow Fighter, Mortal 2, Fifa) + démos + modules. Prix : 1000 Frs. Vds également miniteur 1083 S : 900 Frs. Contacter Christophe au 43.84.01.17.

(73) Vds : jeux A500 / A1200 bas prix, liste sur demande à Mr Moerenhout Laurent 124 place Saint Léger 73000 Chambéry.

(75) Vds : A2000 B WB1.3 RAM 3 Mo + DD 42 Mo + carte PC/XT + lecteur 5" 1/4 + moniteur 1084S + nombreux softs + imprimante MPS 1230 : 6000 Frs. Tél : 42.59.22.71 (répondeur) Paris 18ème.

(77) Vds : News & Oldies pour A500 / A1200 & PC. Tél : 60.20.95.69.

(77) Vds : Jeux pour Amiga 500 et 1200. Ecrire à Vide-ment Ludovic 94 rue des Vaux Luisants 77000 Vaux Le Pémil.

(77) Vds : A1200 + 4 Mo Blizzard + HD 80 + lecteur externe DD et interne HD + overdrive CD + GVP Turbo 2 68030 et 68880.

(77) Vds : News Oldies sur A500 / A1200 à bas prix. Pour liste écrire à Cyril Duval 9 rue de la haute Bercelle 77300 Fontainebleau.

(77) Vds : 9 jeux sur CD 32, le tout pour 1900 Frs sinon séparément 100 à 150 Frs. Riseofth, Erobot Akira, The Chaosengine, Disposable Hero etc... Excellent état. Contacter David au 64.28.22.97.

(89) Vds : Amiga 500 + lecteur CD Amiga + télécommande + NBX jeux + souris + magazines SUM, le tout pour 2000 Frs. Tél après 18h au 86.73.82.59.

(89) Vds : Amiga 500 + lecteur CD, Amiga + souris + nombreux jeux + télécommande + magazines SVM. Prix : 1500 Frs, Tél : 86.73.82.59 après 18h.

(92) Vds DD 60 Mo ext.2,5 pouces + boîtier overdrive, rempli de jeux et utilitaires + disk + Nigel Mansell : 1100 Frs, Yo Jo : 100 Frs, Eye of Beholder : 80 Frs, Turrican 3 : 100 Frs, Pack Aga : 150 Frs. Tél : 30.35.30.49.

(92) Vds : Amiga 1200, disque dur 80 Mo. Prix : 2200 Frs. Tél : (1) 40.87.10.76 le soir.

(93) Vds : Jeux Amiga et PC à bas prix. Bajolais Fabrice 25 avenue des Chevreuilles 93220 Gagny. Tél : 43.88.09.01.

(93) Vds : Amiga 500 1 Mo + moniteur couleur Philips compatible PC + Tracball + 2 joys + ICK TBE (pro 500 + cobra) + nombreux disks. Le tout pour 1900 Frs à débattre. Tél : 48.66.28.96 (demander Fred)

(94) Vds : Jeux Amiga 500 et 1200 à bas prix. Vds également lecteur externe 3.5 à prix sacrifié 200 Frs. Ecrire à Lam Senaporak 16 rue Beaumarchais 94800 Villejuif.

(94) Vds : 2000 B rev 6.2/2 lecteurs int. ROM 1324 + carte GVP DDI OMG + SMO + 1084 S + syquest 44 MB + 4 cartouches + scanner + lecteur PC 880 B + Nb jeux et Util + souris + joystick + livres + revues : 6000 Frs à débattre. Patrice : 48.98.57.23.

(95) Vds : Amiga 1200 DD 80 Mo, carte Amen 32 + 4 Mo, Genlok GST 40A, Scala MM 400 Final-Wrutter, Dpaint-V, Dopus, Final-Data, brilliance 2 VF, Adpro, Caligari, Professionnal-Calc, Alladin, Roi lion, Tél : 30.38.42.77.

(95) Vds : 9 jeux de CD 32, 90 Frs l'un ou 700 Frs le tout (Zool, Rise of the Robots, Deep Core, etc...) Tél : 39.78.87.92.

(95) Vds : DD overdrive (externe) 120 Mo : 690 Frs, imprimante commodore MPS 1270 A (peu servie) : 390 Frs.

(Région Parisienne) : Vds : Moniteur couleur 1942 commodore état très neuf prix 1800 Frs. Lefrançois Guillaume Tél : 47.08.05.10.

ACHATS

(09) Achète jeu Deuteros 2 pour A500+. Ecrire à Eric Ruffie 25 avenue Péchiney 09400 Tarascon. Tél : 61.05.71.66.

(14) Achète disque dur pour 1200, formaté si possible avec assembleur + son cour. Achète aussi traducteur anglais pour notice et autres. Contacter Christophe au 31.90.09.79 + éditeur D.CLA.

(40) Achète DD 540 Mo pour A1200 à petit prix. Achète A1200 : 1500 Frs. Ext mémoire 4 Mo : 600 Frs ou carte acc. + 4 Mo : 1300 Frs. Rollin Bertrand 12 Bd de Harboux 40000 Mont-de-Marsan.

(57) Achète à bas prix, groupé ou séparé : A1200 + DD; carte acc. 68030 (MMU) + RAM avec ou sans Ctrl SCC I2 ; écran multisync A1942, microvitec. Tél : 87.31.02.79. demander Thami.

(83) Achète Litol Divil, Beneath Steel Sky, Simon Tue Sorcerer Aga, Pinball Illusions : 1000 Frs pièce maxi. Vds aussi CD 32 + 1 jeu : 1000 Frs. Aiassa Jacques 1562 avenue Decugis 83400 Vyères. Tél : 94.38.41.27.

(93) Recherche imprimante (si possible couleur) : 700 Frs maxi avec cables. Tél : 48.55.11.42. c'est Urgent.

CONTACTS

(01) Echange PRGS sur Amiga 500 et 1200. Réponse assurée. Miperrot Marc 19 rue A. Mas 01000 Bourg en Bresse, Tél : 74.21.95.19.

(01) Cherche contact sur Amiga. Réponses assurées, échange, achat et vente possible. Mr Perrot Marc 19 rue A. Mas 01000 Bourg en Bresse, Tél : 74.21.95.19.

(13) Vds : Jeux pour Amiga 500/600/1200, prix très très réduits. Tél : 42.95.23.73. Sérieux et rapidité assuré !!! (toutes news jeux/ démos / utils).

(26) Cherche contacts sérieux sur A1200/600/500 pour échange jeux et utilitaires (réponse assurée). Ecrire à Richard Ludivine Plaisians 26170 Buis les Baronnie.

(29) Cherche contacts sur Amiga 500 et 600 pour échange jeux et autre. Contacter Daniel au 98.42.20.62 Brest.

(42) Cherche contacts Amiga 500/600, région St Etienne. Ecrire à Riemer Michel Le Mas 80 St Macellin en Forez.

(33) Amiga 500 et 1200 cherche contacts. Débutants bienvenus. Envoyer liste. Ecrire à Cyberlink 28 chemin du Thil 33850 Leognan.

(51) Recherche sur Reims, graphiste (même débutant) pour réal. de jeux Amiga. Contacter Sullivan/Brain légo : Pierre Fontaine, 15 rue Nicolas Roland, 51100 Reims. Tél : 26.82.94.73.

(59) Vends, échange jeux Amiga 1200 recherche pour Amiga/CD 32. liste sur demande. Mr Broez Eric 10 rue Cambresienne 59440 Avesnes / Helpe Tél : 27.61.36.43.

(62) Cherche contacts sérieux sur A1200, envoyer liste à David Tanchon 16 allée de Bourgogne n°50 Le Vallon 62200 Boulogne sur Mer. Tél : 21.32.05.47.

(62) Recherche contacts sur Amiga 1200. Mac Eric 22 rue Picardie 62221 Noyel les sous Liens. Acheterais Vidi RT + gentlock d'occasion + lecteur disquette HD, faire offre.

(74) Cherche contacts sur Amiga 500 pour échanges. Possède 150 disques débutants acceptés, liste sur demande. Ecrire à Michel Lavanchy, La Ranche 74110 Montrond.

(78) Vds : News et oldies à très bas prix pour 500/1200 (Fears, Virocop, Turbo Trax, Pizza Tycoon, Substation, Obsession etc...). Ecrire à Mr Esnault Christophe 106 rue Abel Plisson 78520 Limay.

(86) Cherche contacts A1200 + vends soluces complètes Monrey Island 1 et 2 sur disk. Florent Vidal 7 rue Jappeloup 86800 Bignoux. Tél : 49.61.17.77.

DIVERS

(59) Coder + musicien cherchent graphiste confirmé pour développement jeu AGA. Contacter Lemoine Laurent 391 rue Morel 59500 Douai. Tél : 27.97.44.26.

(62) Echange Rise of Robot 1200 original ctr Robinson Requiem 1200 et cherche contact modules tecno. Mr Polart 26 rue le Sergeant 62500 Saint Omer. Tél : 21.93.91.58.

(99) Toutes solutions jeux Amiga et PC à votre disposition. SOS assistance BP 40 Marchienne-Pont Belgique, en nous laissant vos coordonnées + question + 20 FF ou 100 FB. Réponse assurée pour tous pays.

COUPON PAGE SUIVANTE

PAR ISABELLE

Bonnes réponses du Mic Mac 16 :
1/a, 2/b, 3/b, 4/c, 5/c, 6/a, 7/a, 8/c, 9/b, 10/b
et pour la question subsidiaire : 15366 caractères.

Chaussez votre paire de lunettes (ou de jumelles, à vous de voir), et retrouvez les 15 erreurs qui se sont glissées entre les deux photos.



Qui est le plus velu de l'équipe ?
Comment s'appellent les filles entre elles ?

- A - Eh, Copine
B - Eh, la grognasse
C - Eh, la pouff

(Gratuites pour les abonnés)

EH OUI, COMME DANS TOUT BON MAG QUI SE RESPECTE, LES P.A. SONT PAYANTES. NOUS VOUS INFORMONS DONC, CHERS LECTEURS, QUE DORENAVANT, VOUS DEVREZ JOINDRE VOTRE P.A. UN PETIT CHEQUE DE 15 Frs. SAUF POUR LES ABONNES : C'EST GRATUIT (IL VOUS SUFFIT DE JOINDRE L'ETIQUETTE D'EXPEDITION DU MAG).

RUBRIQUE : ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ CONTACT ☐ AUTRE

[illegible]

Amiga Concept se réserve le droit de ne pas publier les annonces qui ne seraient pas conformes à la législation.

PC CD - MAC CD - CD32 - CD.I - MEGA CD - 32X CD - 3DO - NEC FX
PLAYSTATION - SATURN - NEO GEO CD - JAGUAR CD



**N° DOUBLE
+ de pages
TESTS**

The Last Dynasty (PC CD)
Gran Chaser (Saturn)
Super Wing Commander
(Mac CD)
Slam'n jam (3DO)
Street Hoop (Neo Geo CD)
Micro Machines 2 (PC CD)

Démentiel !

**JUMPING
FLASH**
(PlayStation)



**Gagnez une
PLAYSTATION !**

**Demain
j'arrête !
Un CD pour
stopper net
de fumer**

**Ces magazines
info-ludiques
disparus : TILT,
HEBDOGICIEL,
MICRO-NEWS...**

FADE TO BLACK
La suite de Flashback, en 3D !

E3

**+ de 100 jeux
repérés à
Los Angeles, sur
toutes les machines**

**Découvrez les
nouvelles consoles
ULTRA 64, 3DO M2**

**L'interview surprise
du salon...**

COMPARATIFS

Fatal Fury 3 Vs Double Dragon
Brett Hull Hockey Vs Pro Hockey 95
Unnecessary Roughness 95 Vs Live Action Football

En test également : Super Sidekicks 3, The Scottish Open,
Gazillionaire, Shadow Fighter, Slam City, Burn Cycle, Puzzle
Bobbie, Bolo, The Civil War, Fighter Wing...

SOLUCE : PRISONER OF ICE, L'AMAZONE QUEEN



UN N°7 : SPECIAL ETE, 124 PAGES

**LE MAG ET LE CD
CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX**

**QUI EN JETTE !
ENNIVRANT !
DEMENTIEL !
PALPITANT !**

UNE NOUVELLE EXCLUSIVITÉ ADFI : HISOFT DEVPAC 3.5®.

Édition A.D.F.I.



La force créatrice en action.



HiSoft Devpac 3.5®

Nouvelle version ultra puissante
Entièrement francisée
Avec le cours de programmation
A.D.F.I.

990 F*

À un moment ou à un autre, tous les logiciels et toutes les démonstrations les plus prestigieuses ont du utiliser les précédentes versions de l'assembleur

HiSoft Devpac

pour sa rapidité et pour sa puissance...

ATTENTION : HiSoft Devpac 3.5® est une exclusivité créée par HiSoft System pour A.D.F.I. Elle comprend, une carte d'enregistrement à retourner à A.D.F.I., 6 disquettes en français, dont la toute dernière version 3.5 du logiciel (avec de nombreuses améliorations demandées par A.D.F.I.) et le manuel. Celui-ci est entièrement revu, traduit en français, corrigé, mis à jour et bien sûr augmenté pour tenir compte de la formidable montée en puissance du logiciel. Le prix public conseillé est de 990 F chez tous les bons revendeurs. Aucune autre version n'est légale dans les pays de langue française. En cas d'infraction veuillez demander le remboursement puis contactez A.D.F.I. et le service de répression des fraudes de votre département. **Manuel anglais en supplément : 220 F****

OCTAMED PRO 6

Nouvelle version officielle et totalement francisée.

En utilisation ou non avec la carte **Aura** (voir nos publicités), la musique **AMIGA** devient vraiment sublime et à un prix plus que sympathique. Cette offre de lancement est limitée au 1 septembre.

590 F* seulement.

JUILLET ET AOÛT 1995

Gestion logiciel 40 F	Matériel 70 F
France (incluant livraison postale)	France (incluant livraison postale)
Urgent logiciel 110 F	Urgent matériel 115 F
France (incluant livraison postale)	France (incluant livraison postale)
Recommandé + 30 F	Etranger + 15 F
(Assurance adaptée 0,1% à 0,2% au 5%)	(Assurance adaptée 0,1% à 0,2% au 5%)

* Merci de nous préciser votre configuration matérielle certains produits pourraient être inadaptés à votre **AMIGA**

S-LOGIK GOLD

Coffret exclusif Soft-Logik créé pour ADFI.

Vous pourrez enfin faire de la publication assistée par ordinateur à une vitesse et à une ergonomie incroyable grâce au plus puissant logiciel de PAO (**PageStream**) et au plus puissant créateur de fontes (**TypeSmith**).

4200 F* seulement les 2.

Au lieu de 4480, prix public généralement constaté de chaque logiciel vendu séparément. Logiciels fournis en dernière version officielle et en français.

Le savez-vous ? ADFI utilise **PageStream** à la place de XPress depuis fin 1994.

MISE À JOUR DEVPAC 3.5®

Envoyer votre original complet : coffret, manuels et disquettes originales.

Devpac 2 820 F* au lieu de 990

Devpac 3 690 F* au lieu de 990 si votre vieille version date d'avant le 5 juin 1995

TRAPFAX

C'est sans aucun doute le plus puissant des logiciels de télécopie qui est enfin disponible sur **AMIGA**.

TrapFax est le logiciel de gestion et d'envoi des télécopies créé par Village Tronic. Autant dire qu'il respecte parfaitement l'**AMIGA**. Pour envoyer une télécopie, il suffit de faire comme si vous l'imprimiez et TrapFax se charge du reste. Tout simplement.

Efficace, rapide, localisé, port ARexx, respect total d'intuition (y compris les AppWindows), d'un emploi particulièrement simple, TrapFax sait même organiser les envois et les rapports d'émission de vos divers journaux. 590 F*.

TrapFax est un logiciel qui nécessite la possession d'un modem. Il est possible d'utiliser le seul logiciel **AMIGA** reconnaissant véritablement la classe 2.0 (voir nos publicités sur les modems USB/RS232C agréés par la norme Telecom classe 2.0).

DIR. OPUS 5

Nouvelle et toute dernière version officielle et totalement francisée.

ENFIN !

Opus 5 est tout de suite disponible et à un prix plus que sympathique... Mieux encore, avec Dopus5 vous bénéficiez immédiatement du support développeur A.D.F.I.

Grâce à la concurrence, Directory Opus 5 a su réaliser un prodigieux bon en avant. Cette offre de lancement est limitée au 1 septembre.

590 F* seulement.

Si vous ne souhaitez pas acheter Dopus 5, il est possible d'acheter Dopus 5 avec un abonnement à l'abonnement A.D.F.I. à 1000 F par an.

ÉDITION A.D.F.I. résidence les Cottages, 83 rue André Theuriet, F-63000 Clermont-Ferrand.

S.A.R.L. au capital de 50 000 FF R.C.S. Clermont-Ferrand B392791687. SIREN 39364708600015. TVA INTRACOMMUNAUTAIRE FR913927916687 00016.

Attention : en raison de la confidentialité de certains des travaux qui nous sont confiés, aucune réception ne pourra être faite sur place sans un rendez-vous téléphonique préalable. Merci de votre compréhension.

Support du lundi au vendredi de 10 H à 17 H.

Téléphone 73 93 77 31.

Modem 73 34 07 57.

Remarque : les logiciels sont livrés sur disquette 5.25" ou 3.5" selon la configuration de votre ordinateur. Les logiciels sont livrés sur disquette 5.25" ou 3.5" selon la configuration de votre ordinateur.